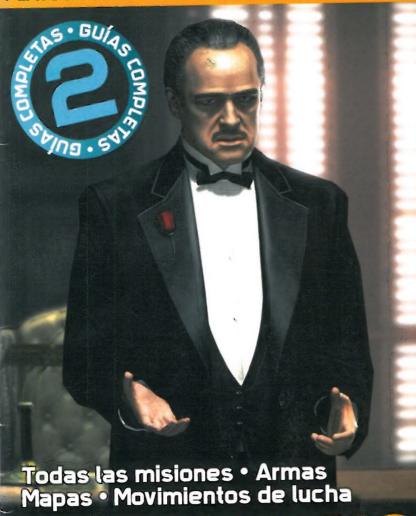


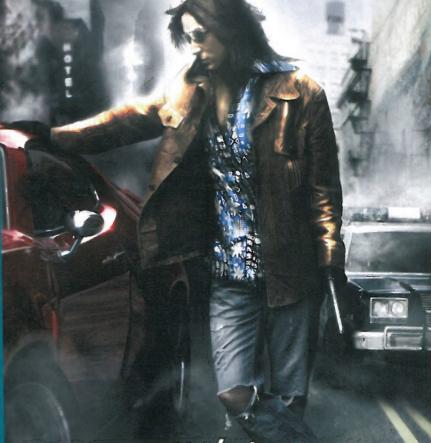
TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS FAVORITOS



RESENIUGO

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • GB ADVANCE • NINTENDO DS • PSP • N•GAGE • XBOX 360





Paso a paso • Vehículos y armas Trabajos extra • Mapas

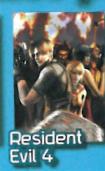
y además…

Todos los trucos para los mejores juegos



















Soccer 5



GUÍAS Y TRUCOS

Una revista con guías y consejos para vuestros juegos favoritos

ste mes, junto con Hobby Consolas, os regalamos una revista con las guías completas de los dos juegos más potentes del momento: «El Padrino» y «Driver Parallel Lines». Pero eso no es todo. También os hemos preparado una recopilación especial con los mejores trucos para que juguéis con ventaja a los 8 exitazos del momento. Desde «Dragon Quest» a «Pro Evolution Soccer 5», y de «Resident Evil 4» a «GTA», aquí encontraréis consejos imprescindibles para los títulos más fuertes de todas las consolas.





ESPECIAL TRUCOS



Las claves para llegar al final de los 8 grandes éxitos del momento GUÍAS Y SOLUCIONES PS2 - Xbox Claves para llegar al final de los mejores juegos Guía completa



Así se Juega

El respeto, las familias, la mano negra... conceptos del mundo de la Mafia, un entorno muy peligroso en el que sólo podréis sobrevivir de un modo: siendo más despiadados que vuestros rivales. Aprended las técnicas que os convertirán en un verdadero Capo.



UNA CUESTIÓN DE RESPETO

El objetivo principal de «El Padrino» es ascender puestos en "La Familia", y para ello el respeto es fundamental





oráis la Lucha, Puntería, Salud, Habilidad para negociar y evitar a la "Poli" y la

ATRACOS: CAMIONES Y BANCOS

Interceptad v robad los camiones, que son del mismo color que la familia a la que correspondan. Los bancos son más arriesgados de robar, si bien el botín es muy superior.



1 - DETENED EL CAMIÓN. acabad con los matones v. tras interrogar al conductor, llevaos el botín al piso franco.



2 - TRAS VOLAR LA CAJA FUERTE y robar el dinero se dispara el Nivel de Búsqueda. Volved al piso de inmediato.

LAS CINCO FAMILIAS

Cada familia tiene un escudo característico, y sus matones o vehículos son del mismo color.



TATTAGLIA: Familia de clase baja que controla Brooklyn. Traicioneros.



BARZINI: Trabajan en Midtown, Manejan cientos de negocios a gran escala.



Little Italy y mantienen a raya a sus enemigos.



STRACCY: Los amos de New Jersey. Trabajan en industria. Asesinos.



CUNEO: Dirigen Hell's Kitchen, un feudo pequeño pero duro.



MANO NEGRA: MOVIMIENTOS DE LUCHA

- La Lucha es fundamental para sobrevivir en las calles, negociar o evitar tiroteos.
- Al lado del nombre del enemigo hay unas barras que indican su Rango: cuanto mayor sea, más poderoso será como rival. Por tanto debéis mejorar antes vuestras habilidades.
- Si liquidáis a un rival suben los niveles de Respeto, Búsqueda y Vendetta con su Familia.



1 SELECCIONAR ENEMIGO 2 GOLPE RÁPIDO L1 EN PS2 (L EN XBOX)



♠ EN STICK DERECHO



3 GOLPE FUERTE MANTENER **¥** Y LUEGO **↑**



4 COMBOS TRES GOLPES RÁPIDOS Y UN GOLPE FUERTE



SELECCIONAR + MANTENER PULSADO R1 (R EN XBOX)



6 GOLPE FUERTE CON PRESA



7 ESTAMPAR



8 LEVANTAR PRESA + † , ← 0 → . PUEDE HACERSE CONTRA OBJETOS (ENEMIGO DE RODILLAS)



9 ESTRANGULAR L3 Y R3 (TAMBIÉN CON



10 EJECUTAR CON R2 EN PANTALLA



11 BLOQUEAR **■ PRESIONADO**



12 FINTAS BLOQUEAR + ← O → EN STICK IZQUIERDO

El Padrino



COCHES Y PERSECUCIONES

Hay una gran gama de vehículos que podéis robar para moveros. Al tocar el claxon el tráfico se abrirá a vuestro paso, pero también llamaréis la atención de la Policía y de las bandas rivales, enzarzándoos en persecuciones.



PARA MOVEROS CON RAPIDEZ podéis "tomar prestado" un coche, aunque eso alertará a la Policía y aumentará el nivel de Búsqueda.



HAY VEHÍCULOS MÁS RÁPIDOS, (los deportivos) o robustos, como las camionetas. Si sufren daños arden y luego explotan: ¡bajad de inmediato!



SI OS PERSIGUE LA POLICÍA o las Familias rivales haced que choquen contra guardaraíles, las farolas o el tráfico contrario..

MANEJO DE ARMAS

Al entrar en la Familia podéis transportar armas, una de cada tipo. Se seleccionan con la cruceta. Podéis cambiar las armas de melé y la munición robándosela a los enemigos derribados, o bien comprándola en el mercado negro.



ARMAS DE MELÉ: Bates, porras o tuberías. Se usan igual que en Mano Negra y podéis reemplazarla

DISPARO A CUBIERTO (armas de

fuego y arrojadizas): Contra un muro (en PS2, X en Xbox) o agachaos tras una caja (en PS2/Ben Xbox).



ARMAS ARROJADIZAS: Dinamita cócteles Molotov o bombas. Elegid blanco (o usad Puntería Manual) y



ARMAS DE FUEGO: Pistola, revólver, escopeta y metralleta. Varian en Disparad con R1 (R en Xbox)



DISPARO DE PRECISIÓN (con arma de fuego): Mientras api la mirilla con el Stick Derecho hasta un brazo, rodilla o cabeza



PUNTERÍA MANUAL (con arma de fuego y arrojadizas): R2 en PS2/ Blanco en Xbox. Ideal para disparar a objetos explosivos, como vehículos

ASÍ ES LA EXTORSIÓN

Los negocios rivales pueden ser vuestros si sabéis ser persuasivos.



CONVENCED AL DUEÑO de que os pague una cuota y os deje entrar a su Tinglado en la parte de atrás.



PARA NEGOCIAR debéis alcanzar como sea al Punto de Presión, que es la barra verde debajo de su Salud.



SI SUPERÁIS ESE PUNTO el dueño no cederá. No tendréis cuota ni podréis entrar en el Tinglado de ese negocio.



EL PUNTO DÉBIL del dueño eleva la cuota. Debéis apuntarles con armas, golpearles, destrozar mobiliario...



MEJORAS DE ARMAS



Podéis conseguir armas de fuego de potencia muy superior. Buscad un

	na con dos o tres estrettas er	recinapa. L	July John Las Inlan	iniab inejorab
MEJORA		PRECIO	CARGADORES	CAPACIDAD
1	Especial del Sábado Noche	75000\$	6	80 balas
2	Pistola de Asesinos	250000\$	14	140 balas
3	Python	250000\$	8	80 balas
4	Barrendera	450000\$	10	100 balas
5	Dillinger	500000\$	75	750 balas





ENCARGOS DE ASESINATO

Un Punto Naranja en el mapa representa a alguien de La Familia que os encarga acabar con personajes "problemáticos", señalados a su vez por una **X Naranja**. Estos "recados" están muy bien pagados, pero además si cumplís ciertas condiciones la recompensa será mayor.

MICKEY SALIERI

- Zona: Carnicería Tattaglia
 Recompensa: 500 \$ +
- 500 Puntos de Respeto Condición Especial: Usad los puños (2500 \$ + 5000 Puntos de Respeto).

2. DONNIE MARINELLI

- Zona: Garito Tattaglia Recompensa: 500 \$ + 500 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Usad un bate (2500 \$ + 5000 Puntos de Respeto).

3. TONY BIANCHI

- Zona: Hotel de Midtown
- Recompensa: 500 \$ + 500 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Usad un Cable (2500 \$ + 15000) Puntos de Respetol.

4. FREDDIE NOBILE

- Zona: Hotel de Tattaglia
 Recompensa: 3500 \$ + 4000
 - Puntos de Respeto Condición Especial: Sin testigos. + 35000 Puntos de Respetol.

5. JOHNNY TATTAGLIA

- Condición Especial: Que muera quemado (20000 \$ + 40000 Puntos de Respeto).

6. PLINIO OCTAVIANO

- Zona: Gran Puente de Hell's Kitchen
- muera quemado (7500 \$ + 20000 Puntos de Respeto).

7. LEON GROSSI

- · Zona: Panadería Cuneo
- Recompensa: 1500 \$ + 2000 Puntos de Respeto.
- · Condición Especial: que muera quemado (7500 \$ 25000 Puntos de Respeto).

8. ÓSCAR ZABALLERE

- · Zona: Calleión de Brooklyn Recompensa: 1500 \$ + 3000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: disparos en la rodilla, el hombro y la barbilla (7500 \$ + 30000 Puntos de Respeto).

9. JACK FONTANA

- Zona: Garito Cuneo
- Recompensa: 5000 \$ + 6000 Puntos de Respeto Condición Especial: usad

los puños (25000 \$ + 60000 Puntos de Respetol **10. SALVATORE STRACCI**

- · Zona: Almacén
- de Hell's Kitchen
- Recompensa: 5000 \$ 65000 Puntos de Respeto.

- Zona: Almacén Tattaglia Recompensa: 4.000 \$ +
- 4500 Puntos de Respeto

11. BOBBY MARCOLINI Zona: Carretera West Side

- Recompensa: 1500 \$ + 2000 Puntos de Respeto • Condición Especial: Que

de Respeto). 12. MARIO DEBELLIS

· Zona: Ferrocarriles de New Jersey

Puntos de Respeto

• Condición Especial: Que

parezca un accidente (7500 \$ + 45000 Puntos

· Condición Especial:

Liquidadlo antes de que vuele el almacén (25000 \$ +

65.000 Puntos de Respeto).

• Recompensa: 1500 \$ + 4500

- Recompensa: 1500 \$ + 5.000 Puntos de Respeto Condición Especial: Que
- muera atropellado (7500 \$ + 50.000 Puntos de Respetol.

13. JAGGY JOVINO

- Zona: Floristería de Midtown
- Recompensa: 7500 \$ + 7.000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: No hiráis a ninguna de las chicas de compañía (37500 \$ + 70.000 Puntos de Respeto).

14. RONNIE TOSCA

- Zona: Floristería de Midtown
 Recompensa: 4000 \$ + 5500 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Acabad con él de un disparo en la cabeza (20000 \$ + 55.000 Puntos de Respeto)

15. "GRAN" BOBBY TORO

- Zona: Comisaría de Midtown
 Recompensa: 7500 \$ + 7500
- Puntos de Respeto
- · Condición Especial: No matéis a ningún agente de

policía (37500 \$ + 75.000 Puntos de Respeto).

16. PIETRO TESTA

- Zona: Las CortesRecompensa: 5.000 \$ +
- 8.000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Acabad con él cuando le esté dando la mano al Comisario (25.000 \$ + 80,000 Puntos de Respeto).

17. DOMENICO MAZZA

- · Zona: Brooklyn
- Recompensa: 10.000 \$ + 9.000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Sobornad a su guardaespaldas (90.000 \$ + 50.000 Puntos de Respeto).

18. LUCCINAO FABBRI

- Zona: Little Italy Recompensa: 7500 \$ + 10.000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Insultadle antes de que muera (pulsad Acción antes de liquidarle) (37500 \$ +

100.000 Puntos de Respetol.

- 19. EMILIO BARZINI
- Zona: New Jersey Recompensa: 10.000 \$ +
- 9500 Puntos de Respeto Condición Especial: Liquidad a todos los Barzini previamente (50.000 \$ + 95.000 Puntos de Respeto).

20. MARCO CUNEO

- Zona: Mansión Cuneo
- Recompensa: 7.000 dólares + 15.000 Puntos de Respeto
- Condición Especial: Tiradle a una vía (37.000 dólares + 150.000 Puntos de Respeto).

VENDETTA Y GUERRAS

Si el Nivel de Vendetta es máximo se inicia una Guerra de Bandas:



SI LA BARRA ROJA de Vendetta se llena veréis una Cuenta Atrás: estáis en guerra con esa Familia.



PARA GANAR debéis volar un par de negocios del rival. Si se agota el Contador perderéis la Guerra.



LOS AGENTES DEL FBI pueden ser sobornados para que ganéis la Guerra. Buscadlos en iglesias.

PISOS **FRANCOS**

PARA SALVAR PARTIDA debéis conseguir un Piso Franco, normalmente localizados en Hoteles. Su compra os da Puntos de Respeto, pero los hay de precios muy elevados, además de estar ferozmente rotegidos si el edificio esconde varios Tinglados. Estos pisos contienen armas, v hasta permiter reducir el Nivel de Búsqueda.



POLICÍA

SI COMETÉIS DELITOS COMO ROBOS DE COCHE, tiroteos o atropellos, vuestro Nivel de Búsqueda aumenta. Si es muy elevado la Policia os dará caza. Podéis sobornar a un agente (tienen circulo nivel de Búsqueda. Con más dinero podéis sobornar a un Comisario y la no os molestará durante unos días



EL CAMINO DEL DON

PARA ASCENDER EN LA

FAMILIA hay que alcanzar una serie de rangos en las Misiones Principales y tomar toda la ciudad. Los puestos son:

- Forastero
- 2 Asociado 3 Soldado
- Capo
- 5 Sub-Jefe
- 6 Capo de Tutti Capo.



EL DON DE NUEVA YORK es el máximo puesto, pero para lograrlo tenéis que conseguir todos estos requisitos:
• Conseguir todas las **Mejoras de Armas.**

- Comprar los 24 Pisos Francos.
- · Reventar con dinamita las cien Cajas Fuertes.
- Atracar los seis Bancos de la ciudad.
- Realizar los 20 Asesinatos.
 Obtener los 20 Estilos de Ejecución con métodos distintos [revisad el Informe de Tom en Pausa para lograrlo].
- Encontrar las 100 Bobinas Secretas de película.
 Apoderarse de todos los Negocios, Tinglados y Almacenes.
 Destruir con Bombas las cuatro Mansiones rivales.
- Tomar control de todas las rutas de Contrabando de Camiones.

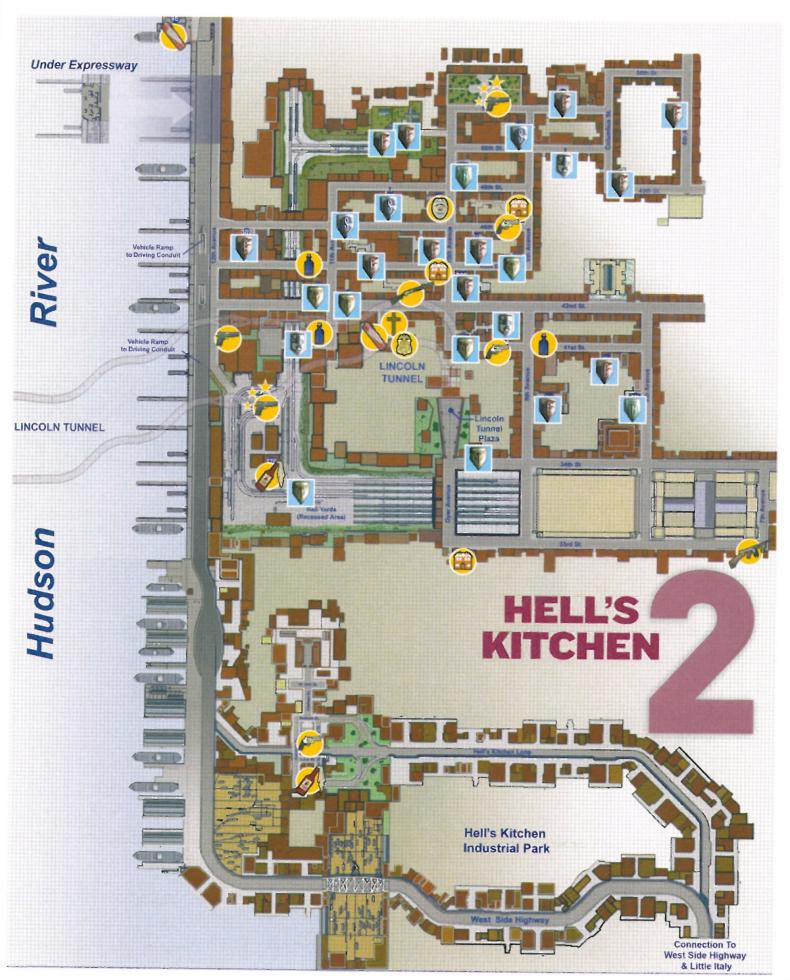
■ El Padrino

LEYENDAS DEL MAPA

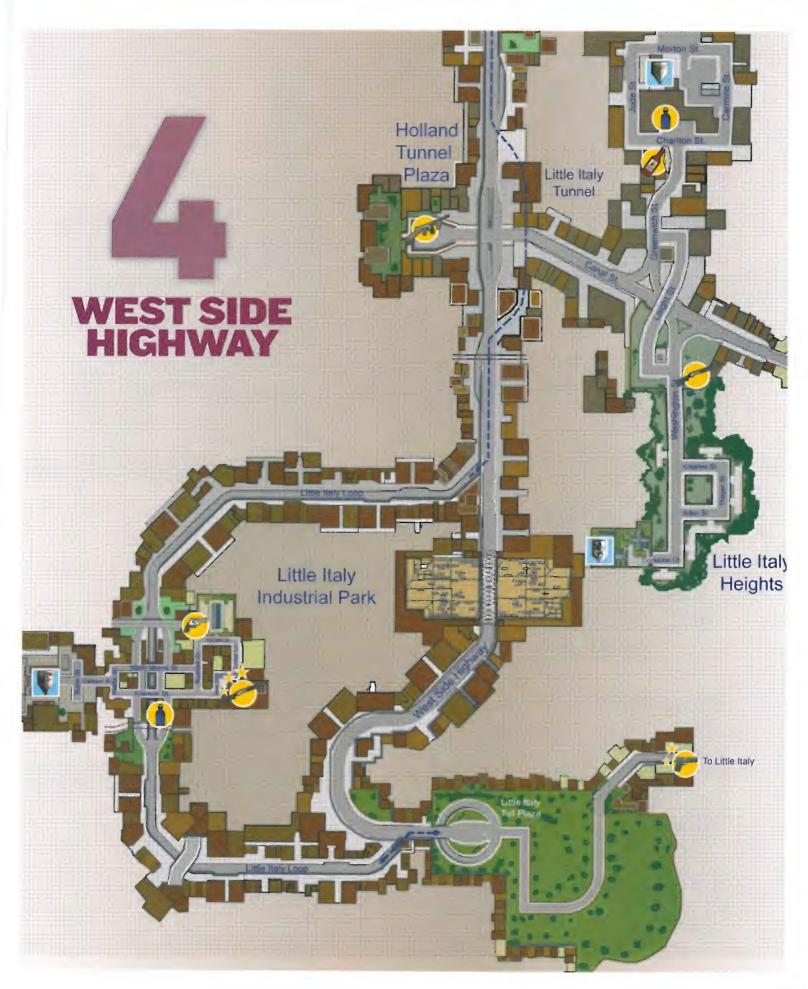




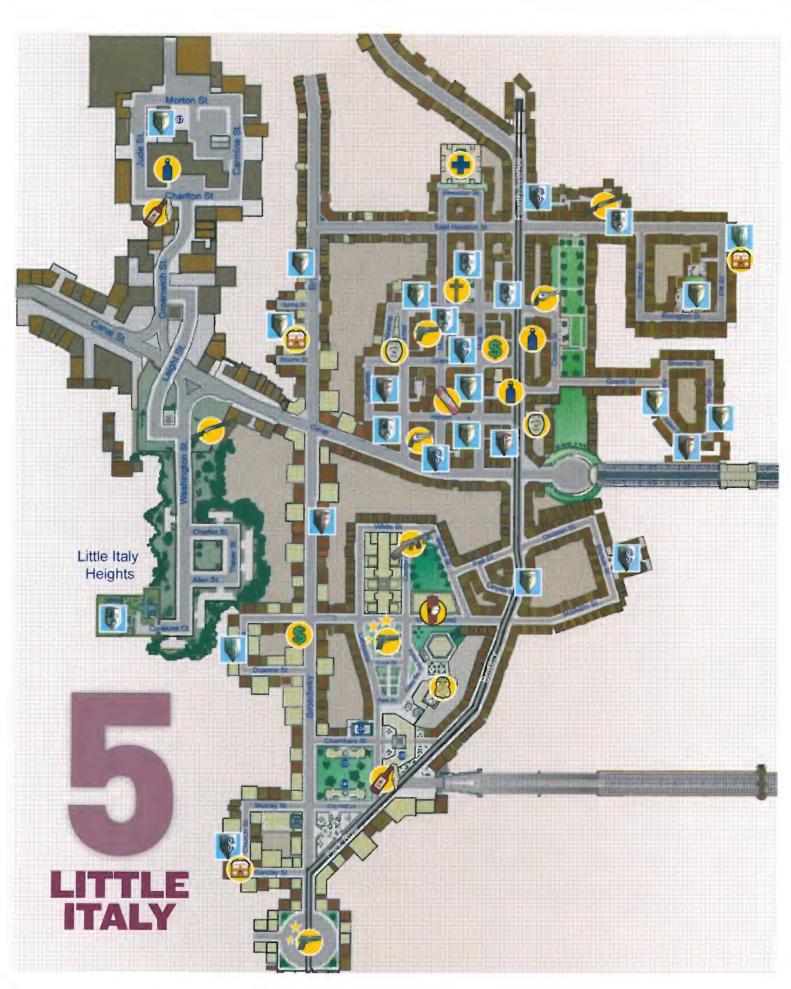








■ El Padrino

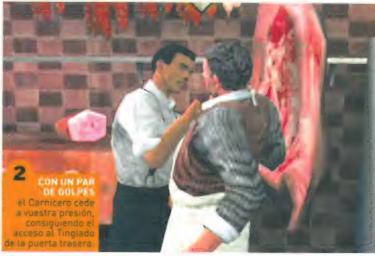




Paso a Paso

Una vez que se entra en la Familia Corleone, hay que ser fiel hasta la muerte... Haceos con el control de Nueva York, desde los pequeños golpes hasta la gran batalla del crimen organizado. Ah, y atentos a las recompensas que recibís en cada misión.













PRÓLOGO Y CALLEJÓN

RESPETO + 500 **DINERO: 500 \$**

Johnny es el padre del protagonista del juego, y su prólogo sirve para conocer los principios de la pelea. Liquidad a los cuatro enemigos.

Cambiad el aspecto del protagonista a vuestro gusto. Luca Brassi os ensena a luchar contra unos "malotes" (1): golpes rápidos, ganchos, presas... jun curso intensivo! Hablad con Luca para que os dé el mapa de la ciudad, que indica la situación del Piso Franco para salvar la partida y terminar la misión.

EL EJECUTOR RESPETO: +750 DINERO: 1000 \$

Bajad para atender el teléfono. Luca os conduce a la Carnicería, donde debéis extorsionar a Emilio. Como no coopera, reventad a golpes partes del mobiliario o dadle un par de "chufas" al Carnicero

(2). Cuando le hayáis convencido os dejará entrar en el Tinglado que tiene en la parte trasera. Acabad con los matones Tattaglia y convenced al dueño para que se "pase" a los Corleone. A la salida os espera un policía, pero un buen soborno hará que esté de vuestro lado... por ahora. Reuníos con Luca.

CON UN PIE EN LA TUMBA

RESPETO: +2500 DINERO: 1500 \$

Luca os indica que vayáis al Falconite para ver a Paulie Gatto. Allí os reunís con Monk y juntos preparáis una pequeña "vendetta" contra unos niñatos. Seguid agachados a Monk y Pauie y atacad al matoncillo de azul. Agarradlo y estampadlo con lapidas y muros [3] El otro matón, de rojo, está a la izquierda. Cogedlo y zarandeadlo un poco, además de los consabidos golpes contra las lápidas. Monk y Paulie harán el resto.

DURMIENDO **CON LOS PECES**

RESPETO: +3000 DINERO: 2000 \$

Al hablar con Monk sabréis que Luca os espera en el Bowery de Little Italy, muy cerca. Una vez allí os entrega una Magnum 38. Apuntad al maniqui y disparad (4), luego haced lo mismo sobre

el hombro derecho y las rodillas simplemente moviendo el Stick Derecho. Cambiad de objetivo y activad el modo de Puntería Manual para disparar a la camioneta. Por último guardad la pistola.

Ahora seguid a Luca y subíos a su coche. En cuatro minutos debéis llegar al bar en Midtown. Escondeos en un callejón nada más llegar y esperad a que Luca intente sus negocios. Ya podéis estrenar vuestra Pistola con el primer matón, detrás de las cajas. Hay otros dos tras la esquina, que se esconden tras las cajas. A la izquierda está la cocina, con otros dos enemigos. Vuestro objetivo está en la habitación central, junto a tres matones más: disparadles desde la esquina (5). Escapad y volved al Piso Franco, perseguidos de cerca por la Policía. Para libraros de ellos podeis embestirlos contra otros coches (6).

5 EL DON **HA MUERTO**

RESPETO: +5000 **DINERO: 2500**

Extorsionad unos cuantos locales y regresad al Piso Franco para responder al teléfono. Citaos con Monk en la Barbería donde algo terrible le ocurre al Don. Acabad con los





















asesinos desde el interior del local, sabe. ¡Pero no le matéis! Regresad se agote la vida del Don.

agachados tras el mostrador (7). Frankie, la hermana de Monk, es tomada como rehén. Usad la Punteria Manual para dispararle al brazo o la cabeza (8) sin que la chica sufra daños. Podéis interrogarle ahora o bien en el puente.

Al instante llega Fredo con un coche: seguid a la ambulancia [9] (representada por una X azul en movimiento) que traslada a Don Vito al Hospital. Durante el trayecto seréis asaltados mientras Fredo dispara a los coches rivales. Moveos entre el tráfico procurando que sean vuestros enemigos los que choquen, ¡no vosotros!

Los coches se detienen en le puente de Brooklyn, donde debéis acabar con los matones. Cuando quede sólo uno, con símbolo sobre su cabeza, interrogadlo a base de tortazos (10) para alcanzar su barra de presión (si no lo hicisteis en la Barbería) y que confiese lo que

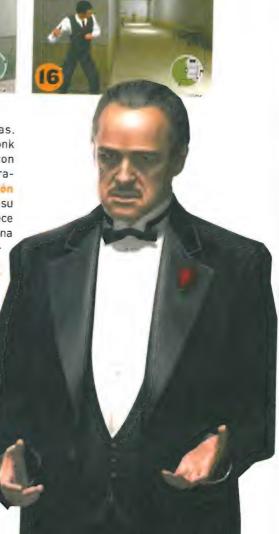
a la ambulancia y conducidla vosotros mismos (11) hasta el hospital, al Noroeste. Hacedlo antes de que

CUIDADOS INTENSIVOS

RESPETO: +6000 **DINERO: 5000**

En el juego va a ser habitual que os encontréis a un hombre de los Corleone (12) a la salida de cada misión. En esta ocasión el "mandao" os dice que vayáis a la Residencia Corleone [13] para hablar con Tom Hagen, el abogado de la Familia. Este "Consegliere" os nombra Ejecutor, recompensándoos con 5000 puntos de Respeto y 7500 dólares. Hablad con el resto de los presentes para saber que Clemenza os espera en el Falcone. Quiere que vigiléis al Don, en el Hospital. Una vez allí debéis des-

prenderos de vuestras armas. En la primera planta están Monk y Frankie, vigilando. Hablad con ambos para dar paso a la entrada de un asesino en la habitación opuesta (14). Liquidadlo y coged su arma. De vuelta con Monk aparece Michael Corleone, quien os ordena que salgáis por el sótano escoltando a Frankie. La chica ira tras vosotros y os dejara ta "acción" para no sufrir dano (15). En la habitaciones a izquierda y derecha hay una Escopeta y una Botella de Salud, respectivamente. Bajad por las puertas batientes de la derecha a la primera planta. Los matones no dudan en abalanzarse sobre vosotros, pero la Escopeta les dará un buen repaso. Acabad con ellos y con los de la habitación de la derecha, ademas de otros dos pistoleros [16] que esperan al doblar la esquina. >>























Hay cuatro enemigos mas en el siguiente pasillo (17), pero también encontraréis una Botella de Salud en el cuarto de la derecha.

Al final de pasillo hay una última habitación con otro pistolero, y tras un ventanal dos matones más... incautos: a su lado hay un surtidor de gasolina (18) que podéis explosionar con Puntería Manual. Tras hablar con Frankie volved a la primera planta, deshaceos de dos enemigos y hablad con Michael.

o "Pasar a la acción". Son todas bastante simpáticas, así vuestro Respeto aumentará de lo lindo al daros cada chica 75 puntos. Hablad con Sonny y los acontecimientos se precipitarán: el Jefe de Policía se lleva a la "Madame". Sobornad al "poli" para que os deje salir (20)

y entrad en el callejón. Para libraros de los policías corruptos debeis estrangularlos (21): acercaos cuando estén de espaldas agarradlos y mantened presionados L3 y R3 (L y R en Xbox) para silenciarlos en menos de treinta segundos. Los tres primeros son fáciles, pero el cuarto es preciso dejar que se aleje un poco. Entrad de inmediato en el almacén y liquidad con la Magnum a los tres policias que esperan (22). Subid a la pasarela tras Galdosino, quien ya ha dejado atrás a la chica. Bajadle los humos al Sargento con un par de "guantazos" y agarradle, para llevarle hasta el borde del

edificio (23) y arrojarle por él, pulsando Arriba en el Stick. ¡Ups, qué resbalón!

FUEGOS ARTIFICIALES

RESPETO: +7500 DINERO: 7500

A la salida os informan de que Clemenza os quiere ver en la sastrería de Little Italy. ¡Y os invita a un "fiestón"! Una vez allí subid, entrad por el mostrador y... divertíos. Podéis tontear con las chicas (19), eligiendo entre "Flirtear"

MUERTE **AL TRAIDOR RESPETO: +17000**

DINERO: 10000

Al salir del edificio hablad con la chica rubia para saber dónde debéis ir: a la Residencia Corleone. Una vez alli Hagen os nombra Asociado (24), lo que os reporta 10000 puntos de respeto y 7500 "pavos". El resto de los Corleone os indican que debéis reuniros con Clemenza en Brooklyn [25]. Este "capo" os informa de que hay un soplón en un bar Tattaglia. Entrad y subid arriba para recoger los explosivos (26) que Clemenza ha escondido para vosotros, además de munición de Escopeta. Ahora bajad y acabad

























con los dos matones que amenazan al cocinero, quien agradecido os abre la puerta del piso de arriba para conseguir más munición y una necesaria Botella de Salud. Ahora salid y hablad con Clemenza.

Seguidle y acabad con los cuatro matones gracias a los Cócteles Molotov. Con todo despejado hay que volar el edificio: pulsad R1 y corred escaleras abajo (27). Si sois rápidos y acabáis con el matón de la habitación de la izquierda (que previamente estaba cerrada), podréis conseguir un montón de dinero. ¡Aunque es arriesqado!

La acción se traslada al puerto, donde debéis dar caza a Paulie. Seguidle, pero deteneos cada vez que veáis una caja con etiqueta amarilla (28): son explosivos que debéis detonar vosotros con la Puntería Manual, o de lo contrario lo hará Paulie. Acabad con este traidor (29) cuando lo acorraléis. La policía os va a dar caza, así que

coged el coche y corred hasta el punto que indica el mapa, un garaje de Brooklyn. Usad guardarraíles, coches estacionados y cualquier objeto que haga chocar a los coches de la "poli" (30). Unas flechas azules indican la proximidad del garaje. Cuando hayáis ocultado el coche tendréis una recompensa extra: la casa de Paulie. ¿Estaríais en su testamento?

A MATA CABALLO RESPETO: +12000 DINERO: 15000

Atended la llamada telefónica que os indica vuestro próximo destino: el matón de los Corleone, Monk os espera en Midtown para pediros que habléis con Hagen, en la Residencia (31). Tras hacerlo apareceréis en la mansión del magnate Woltz. Rocco os acompaña en vuestra misión de infiltraros en las caballerizas de Woltz.

Rocco marca el ritmo en esta infiltración, así que seguidle agachados y nunca os adelanteis a sus pasos (32). Caminad al lado de los setos y esperad a que los guardias den la espalda. Ya en las cuadras debéis haceros a un lado para que Rocco, ejem, "acaricie" al caballo favorito de Woltz. Acabad con el guardia que se presenta y salid por el otro extremo de la cuadra.

Activad el Alambre como arma y usadlo con el primer guardla que esta de espatdas (33), al final de la escalerilla. Recordad: pulsad simultáneamente R2 y L2 (L y R en Xbox) y mantenedlos presionados. subid las escaleras de la derecha para entrar en la misión, y esperada que el mayordomo y la criada se atojen (34) o estén de espaldas a vosotros, ya que no podéis acabar con inocentes o la misión fracasará. Cuando la criada se aleje del guardia ligón, acabad con éste. Por último liquidad a un tercer quardia

al final de las escaleras. La habitación de Woltz está al fondo del pasillo: Rocco deja allí su "regalito".

RECETA PARA UNA VENGANZA RESPETO: +12000

RESPETO: +12000 DINERO: 15000

Tras hablar con uno de los miembros de la Familia en la Residencia, id a Midtown para reuniros con el "Consigliere", quien os entrega un flamante piso (35). Regresad a la Residencia Corleone y conoced vuestro "encarguito": colocar una pistola en el WC de un restaurante. Al subir al coche comienza una cuenta atrás de 4 minutos para

cuenta atrás de 4 minutos para llegar al restaurante. Aparcad y entrad por el callejón, estrangulando a los vigilantes para no llamar la atención. Extersionad al último para que os deje entrar (36), continuad a la izquierda y entrad en los lavabos, hacia la Marca Azul.





















Michael la ha liado buena, así que es hora de huir. Subid a su coche (indicado con Marca Azul) y conducid hasta un callejon sin salida (37), para después girar a la izquierda y después recto, y por último torced a la derecha. ¡Atentos a vuestros perseguidores!

jefe, quien tras ser interrogado os dice que Frankie está en la Iglesia. Tras liquidar a este sopion (39) llamad a Monk. Salid, coged el coche y seguid el indicador hacia el Norte, donde os reunis con Monk.

Los matones os acosan durante el trayecto a la Iglesia (40), pero es fácil que choquen con el tráfico contrario. Ya en la Iglesia, seguid a Monk a las catacumbas y disparad con la Metralleta a los primeros matones (41), reservando vuestra Magnum para el resto. Al final de las escaleras queda un enemigo. Entrad en la sala de la Iglesia.

Capo Tattaglia, sin golpearle demasiado. El siguiente objetivo está en la Funeraria de Midtown, donde se esconde el asesino de Frankie. Acabad con los tres vigilantes de

la entrada (42) y los tres restantes que acuden al "jaleo". Tras liquidar a los pistoleros de todas las habitaciones usad el ascensor. Tras eliminar a dos enemigos enfrentaos a Bruno: disparadle o noqueadle para poder cogerle y arrastrarlo hasta el horno crematorio (43), donde debéis arrojarlo pulsando Arriba. ¡Un mafioso "muy hecho"!

AHORA ES ALGO PERSONAL RESPETO: +20.000 DINERO: 30.000

Don Vito en persona os espera en el Falconite. Una vez allí os nombra Soldado, recibiendo 17000 puntos de experiencia y 20000 dólares. Responded al teléfono para hablar con Frankie, e id a vuestro piso. Cuando llegais sois atacados por los Tattaglia (38), que atrapan a vuestra novia. Bajad al vestíbulo acabando con cualquier matón que se os cruce, preferiblemente con la Escopeta. En recepción está su

TESTIGO MUDO RESPETO: +25.000 **DINERO: 35.000**

Hablad con el hombre de los Corleone en la puerta de la Iglesia e id a Hell's Kitchen, donde Sonny os espera, en el primer piso del almacén. Debéis interrogar a un

13 LA GUERRA **DE SONNY RESPETO: +30.000 DINERO: 40.000**

Sonny os hace una llamada para que acudáis a la Residencia Corleone. Hablad con él y con el resto de la familia para recibir diversos encargos y consejos. Sonny os espera en

Midtown con el objetivo de "reventar" un local de los Cuneo. Subid al coche y llegad al establecimiento en Hell's Kitchen, en dos minutos.

Sonny lleva una Metralleta para ayudaros contra los cinco matones que hay en et edificio (44). Bajad por la puerta de la izquierda y acabad con todos los enemigos que surjan, o dejádselos a Sonny (pero no os interpongáis entre él y sus disparos). La siguiente sala contiene cajas de dinamita, que podéis detonar y acabar así con los matones. Interrogad al jefecillo.

Sonny espera en un coche. Llegad hasta él y seguid al camion en el que escapa vuestra presa (45). Tened cuidado con los rivales y abríos paso entre el tráfico. Un buen truco es mirar el mapa y tomar un atajo en la ruta del camión.

El destino es un edificio en obras, donde debeis liquidar a todos los matones (46). Hay muchas cajas desde las que cubrirse y abatir a





















los enemigos. En la primera planta se esconde el jefe que buscais [47], y Sonny le sacará la información necesaria. Ahora volved de inmediato al coche, en la entrada.

Teneis tres minutos para llegar a los muelles (48), un trayecto directo. Al llegar os asalta un grupo de matones, pero la zona está plagada de objetos desde los que disparar a cubierto. Liquidad al matón que salta del camión y al resto de enemigos, y entrad en el almacén. Acabad con el resto de matones y chantajead at jefe Cuneo (49) para haceros con su almacén.

peaje. Perseguid a los asesinos (50) sin dejar que los coches de los otros matones acaben con vosotros u os entretengan demasiado. EL mejor método es hacer que choquen contra guardarraíles, columnas o los otros vehículos. Si vuestro coche sufre daños graves cambiad de inmediato a otro vehículo. Hay flechas azules que os indican la ruta (51) en caso de desviaros. Una vez en los almacenes arrojad un Coctel Molotov para eliminar a los matones (52), y liquidad al resto con la Metralleta hasta llegar a unas rejas. Despejad la zona hasta llegar a la última planta, donde tras acabar con el último pistolero debéis hablar con el encargado del peaje, para que os indique vuestro próximo destino: Hell's Kitchen.

El trayecto ha de realizarse en cinco minutos (53) y las inmediaciones están vigiladas por los Cuneo. Lo más recomendable es atravesar sus barricadas con el

coche, por uno de sus extremos. Una camioneta es la mejor opción ya que es el vehículo más robusto.

El vestibulo del local está fuertemente vigilado (54), así que recurrid a la Metralleta o Escopeta. Bajad al sotano por la derecha. abrios paso en la bodega (55) y buscad el Escudo que indica dónde está Tattaglia. Es un tipo duro, pero si asustáis a la chica que está con él (56), Tattaglia empezará a "rajar". Acabad con él si queréis venganza, pero ahora debéis volver a la Residencia en cinco minutos.

14 CAMBIO **DE PLANES**

RESPETO: +40.000 **DINERO: 45.000**

Sonny os espera en la Residencia con una buena oferta: dar un "palo" a un banco. Seguid a su coche y seréis testigos de su destino en el

ENCARGO DE ASESINATO RESPETO: +75.000

DINERO: 50.000

Michael os reclama en la Residencia para nombraros Capo: 60.000 puntos de Respeto y 50.000 "machacantes" son su "propinilla".























>> Si habláis otra vez con él os enviará a Little Italy. Al llegar os espera Monk con unas órdenes distintas: matar a un soplón. ¿Desconcertados? Ahora sabréis la verdad... entrad en el Hotel. En recepcion hay tres matones

faciles de eliminar (57), sobre todo si dejáis a Monk y su Escopeta hacer el trabajo sucio. Ya en el primer piso debéis tener cuidado con los matones atrincherados tras mesas (58), además de

> camino de los disparos de Monk. Acabad con uno o dos enemigos desde la entrada e irrumpid con la Escopeta para liquidar al resto de matones (59) de esta sala y de la

> > habitación de

no interponeros en el

al lado. Si os han herido, buscad una Botella de Salud en la segunda habitación, más adelante.

Subid al segundo piso, pero ojo ai matón de las escaleras [60]. Os espera otra sala con pistoleros atrincherados: abatidlos si asoman la cabeza y deshaceos del resto con la Escopeta o la Magnum (61). Queda un último piso, donde sabréis la verdad sobre Monk. Ahora es él el perseguido: teneis tres minutos para llegar al bar-restaurante (62) al que huye o logrará escapar. Tranquilos, no está muy lejos del Hotel, basta con ir hacia el Noreste en la dirección indicada.

Tras hablar con Monk, éste se da a la fuga y da la señal a sus matones para que abran fuego contra vosotros. Buscad la protección de una de las columnas centrales [63], que además son el mejor punto para acabar con todos vuestros enemigos, pero cuidado con los que se acerquen por los lados.

Monk comienza a dispararos, pero no os mováis de vuestro parapeto: usad la Magnum y disparadle a la cabeza cuando se asome (64).

16 SÓLO SON **NEGOCIOS**

RESPETO: +125.000 **DINERO: 50.000**

Una llamada telefónica os reclama de inmediato en la Residencia Corleone. El dedo acusador señala esta vez al anciano Tessio. Debéis ir a Brooklyn, enviados por Tom. Seguid a Tessio at interior del bar para dar paso a una persecución [65]. Tranquilos, lo alcanzaréis, pero antes libraros de los matones. Cruzad el primer pasillo y bajad por el ascensor, donde hay dos "hampones" mas (66) y una necesaria Botella de Salud en el escritorio. Es necesario atravesar la siguiente sala y el pasillo a tiro limpio de la Escopeta o la Metralleta. Subid las





















escaleras y eliminad rápidamente a los dos enemigos restantes, desde la esquina. Tessio está en la siguiente habitación, protegido por dos matones más (67). Al final Tessio no se va a defender, pero ya sabéis cuáles son las órdenes...

BAUTISMO DE FUEGO RESPETO: +200.000

DINERO: 150.000

Tras hablar con Tom id a la Iglesia para conocer el plan de Michael: vais a liquidar a los cuatro padrinos de las familias rivales. Pero atención: a medida que los eliminéis los matones de cada bando os atacarán a la menor oportunidad. Empezad por ver a Clemenza en la floristería de Midtown.

El primer padrino es Don Stracci, y tenéis trece minutos de límite a partir de ahora. Acompaña a Clemenza hasta un hotel [68], donde debéis entrar, con calma y las armas guardadas. Preguntad a los matones que vigilan las puertas y presentaos a Stracci. Seguidle y acabad con el cuando esteis en el ascensor [69]. Si sois rápidos (usad el Alambre) no llamaréis la atención ni tendréis que acabar con los matones, aunque Clemenza os ayuda si las cosas se tuercen.

Hablad con Clemenza para conocer vuestro destino: la barbería de Hell's Kitchen. Una vez allí hablad con Willie para saber que debéis ir al Hotel Savanna, donde está Don Cuneo. Ya frente al hotel, bajaos del coche y quedaos tras él mientras Willie entra por el garaje, para hacer salir al Don. Cuando lo haga (lleva un marcador sobre la cabeza) usad la Metralleta para liquidarle a el y a sus guardaes paldas (70). Entrad entonces en el hotel por el garaje y ayudad a Willie.

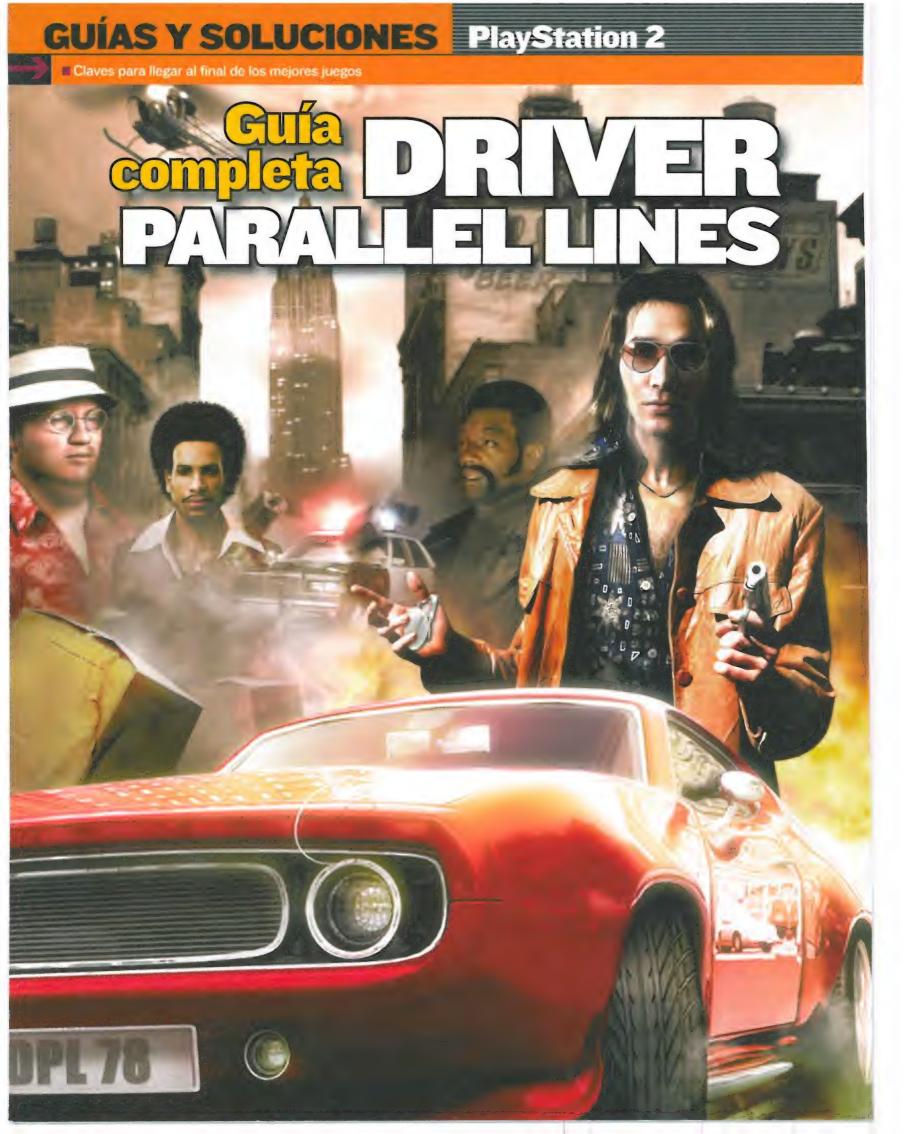
Comienza otra cuenta atras: Willie os envía con Rocco, en un club de Brooklyn. Cuidado con el trayecto, ya que ahora son dos las bandas que quieren veros muertos y os atacaran por el camino [71]. En el club Rocco os indica que Don Tattaglia, el siguiente objetivo, debe estar en un burdel. Salid y hablad con ta chica de la derecha [72], con un icono sobre su cabeza, para saber que el lugar que buscáis está en la acera de al lado, a la derecha.

Entrad y liquidad a todos los matones para alcanzar la primera planta. Si hay enemigos en otras habitaciones no os preocupéis, ya que Rocco se deshará de ellos. Por último, en la habitación del fondo, encontrareis a Tattaglia usando a una chica como escudo humano (73). Usad la puntería manual para dispararle al brazo y liquidadle.

Rocco os dice que debéis reuniros con Al Neri en Little Italy. Buscad un coche rápido para abriros paso entre los vehículos enemigos. Al os dice que se hará pasar por policía

para sacar a Don Barzini de los juzgados. Id hasta allí en el coche de policía y aparcad en la marca azul. Cuando Al dispare a Barzini y le haga huir, acabad con sus guardaespaldas y seguid al Don hasta los jardines. Es hora de ajustar cuentas (74), sin olvidaros de hablar con él (pulsando Acción) para que la venganza sea total. En ese momento la presión policial es máxima: subid a un coche y despistad a la 'pasma" durante unos dos minutos (75). Cuando acabe el plazo comenzará otro de tres minutos para llegar a la Iglesia y reuniros con Michael Corleone (76).

¡Enhorabuena! Regresad a la Residencia, hablad con Michael y a partir de ahora seréis Sub-jefe, con 250.000 puntos de respeto y 150.000 dólares. Os queda una ciudad por tomar, incluyendo la destrucción de las mansiones de las familias rivales. ¡Todo sea por seguir en "La Familia"!



Así se Juega

Persecuciones, tiroteos, trabajitos de lo más dispar... las posibilidades de este juego son enormes, así como su gran libertad, que nos permite recorrer a nuestro antojo las calles de Nueva York en dos épocas distintas. Empecemos con unas claves para no perderos:

CONSEJOS PREVIOS



Vigilad las patrullas de policía en el radar. Están representadas con un cono de luz, y si os ven cometiendo un delito como robar un coche o sacar el arma, empezarán a perseguiros.

Dad rodeos por las calles para evitar a los coches patrulla si lleváis un vehículo con el nivel de búsqueda elevado. Es mejor perder un poco de tiempo actuando de esta forma que enzarzarse en una persecución.

Cumplid los trabajos extra que hay repartidos por toda la ciudad. Os servirán para obtener pasta extra con la que conseguir muchas ventajas.

Tunead los coches con el dinero que consigáis en las misiones extra para hacerlos más molones y, sobre todo, más potentes. La potencia y la velocidad son datos fundamentales durante el desarrollo de ciertas misiones.

Llevad siempre armas potentes equipadas. Nunca se sabe cuando os pueden hacer falta, y además los tiroteos casi siempre son la parte más complicada de las misiones.

Ahorrad munición en las armas más poderosas. Os aconsejamos que reservéis la pistola, que tiene munición infinita, para las "pequeñeces"

Mirad constantemente el radar para ver los distintos objetivos que nos marcan durante las misiones.

Frenad lo necesario en las persecuciones. En este juego se pierde mucho más tiempo cuando nos chocamos que frenando a tiempo para evitar los obstáculos.

Aprovechad los "teletransportes" que hay junto al piso franco, el taller de Ray y los circuitos para viajar instantáneamente de un punto a otro de la ciudad. Así ahorraréis tiempo.



Driver Parallel Lines



TRABAJOS EXTRA. IVIVA EL PLURIEMPLEO!

Las calles de Nueva York están repletas de posibilidades para quien quiera ganarse unos dólares extra. Repartidos por la ciudad hay un buen número de trabajitos que, además de darnos pasta, resultan de lo más divertido. Aquí los tenéis



PERSECUCIÓN. Tenéis que despistar a la poli antes de que el contador de tiempo llegue a cero, usando para ello todas las tretas que se os ocurran.



TAXISTA Recoged a los pasajeros que os vayan marcando en el radar y llevadlos a su destino antes de que el contador de tiempo llegue a cero.



MOTOCROSS, Carreras de motos contrarreloj en los que tenemos que pasar por los "chekpoints" que nos marquen en los tiempos establecidos.



ATRACO. Tenéis que recoger a un ladrón en el lugar donde ha cometido el crimen y escapar de la policia antes



ENTREGA PERFECTA de a buscar el coche que os señalan en el radar y entregadlo a su nuevo "dueño" sin que el vehículo sufra ningún tipo de daños.



CIRCUITOS Participad en emocionantes carreras en circuitos profesionales. Hay tres niveles de dificultad en cada uno de ellos



ROBO POR ENCARGO. Conduciendo una grua, hay que remolicar vehículos y llevarlos a un garaje en las mismas condicones en las que los cogimos.



CARRERAS CALLEJERAS. Carreras clandestinas por las calles de Nueva York pasando por chekpoints y luchando contra otros 2 rivales.



En estas misiones hay que perseguir a un moroso y obligarte, por medio de la fuerza, a que pague su deuda.



DEMOLICIÓN AMATEUR, Iqualità que as competiciones de «Dest Derby». Hay que chocarse en un todos contra todos y el que sobreviva, gana

Q nee



HUYENDO DE LA "PASMA"

En la parte inferior de la pantalla hay dos indicadores de nivel de búsqueda, la personal y la de vehículo. El primero de ellos aumenta cuando la poli nos ve haciendo de las nuestras a pie, mientras que el otro sube cuando la liamos a base de bien con el coche. Para que desciendan y la policía nos pierda el rastro siempre tenemos que ganarles el pulso en una persecución. Ya que no resulta sencillo, aquí os ofrecemos unos consejos para lidiar con los "maderos":



EVITAD LAS PATRULLAS mirando constantemente el mapa. Están representadas por unos conos de luz, que representan su campo de visión.



SI PERSIGUEN SOLO AL VEHÍCULO, doblad una esquina y, sin que os vean, tiraos del vehículo. La poli seguirá a por el coche y os dejará en paz-



LOS CALLEJONES Y PARQUES son lugares ideales para despistar a la policía. Adentrarse por uno de ellos suele funcionar en la mayoría de ocasiones.

EXCURSIÓN POR NEW YORK

A la hora de desplazarnos por Nueva York tenemos muchas posibilidades (tantas como vehículos pasan por la calle). Así que lo mejor es que probéis cuantos vehículos veáis para comprobar cuál se adapta a las necesidades de la misión o trabajo que estéis realizando en ese momento.



LOS DEPORTIVOS son los automóviles más rápidos, pero también los menos resistentes a los golpes. Resultan ideales para las carreras.



LOS MONOVOLÚMENES destacan por su enorme resistencia, pero tienen una conducción más pesada. Tardan más en reaccionar.



LAS MOTOS son la forma más rápida de movernos, pero también la más peligrosa, ya que cada accidente que sufrimos nos resta vida.



PODEMOS "TELETRANSPORTARNOS" entre 4 puntos diferentes de la ciudad: el piso y los 3 talleres. Usadlos para evitar enormes paseos

TUNEA TUS COCHES

El garaje de Ray es el lugar al que debemos acudir para arreglar, modificar y guardar los vehículos que consigamos. Entre todas las opciones disponibles allí, las más útiles son estas:



ARREGLAR Y ELIMINAR LA BÚSQUEDA. Debido al particular uso que les damos, los coches sufren daños y son "fichados" por la policía. Usad estas dos opciones para solventarlo.



AUMENTAR LA POTENCIA. Hay tres fases diferentes para potenciar el motor. No resultan económicas, pero el resultado es espectacular. También es posible montar un utilísimo nitro



EN BUSCA DE LAS 50 ESTRELLAS

Repartidas por el mapeado hay 100 estrellas (50 en cada época). Según vamos recolectándolas conseguimos ventajas que nos vienen de perlas. Aquí tenéis dichas ventajas y la situación de todas las estrellas

10 ESTRELLAS: 50% más de salud

20 ESTRELLAS: Doble de duración para el nitro de los coches.

30 ESTRELLAS: Doble de capacidad para todas las armas

40 ESTRELLAS: Coches mucho más resistentes 50 ESTRELLAS: Modificaciones en el garaje gratuitas





GUÍAS Y SOLUCIONES PlayStation 2

Driver: Parallel Lines



Ы

MAPA DE NUEVA YORK EN 2006



Paso a Paso

El prometedor ascenso de The Kid en el hampa de Nueva York se va a ver truncado por una terrible traición. Acompañadle a lo largo de las dos épocas más importantes de su vida con la ayuda de este paso a paso de las misiones principales, y ayudadle así a vengarse.













A las puertas de la década de los 80, Nueva York es una ciudad en plena revolución, en la que cualquiera puede labrarse un futuro si tiene ciertas cualidades y conoce a la gente adecuada...¿Nos acompañas en este viaje al pasado?

MISIÓN (**DE POCA MONTA**

Las calles de Manhattan van a ser testigo de una espectacular persecución policial. Tu primer objetivo del juego es huir de la policía y dejar a un delincuente en Harlem. Accede al mapa pulsando Start y observa que la ruta más rápida y directa es atravesando el parque, así que no te lo pienses y enfila la calle a toda velocidad. Al final de ésta verás como dos coches patru-Ha intentan cerrarte al pasa [1].

así que vira a toda velocidad recto y hacia la izquierda para entrar al parque. Una vez allí no dejes de acelerar y fijate en el mapa para evitar los obstáculos que encuentras, como los estanques o caminos, y enseguida despistarás a la policía. Ahora ya puedes ir tranquilamente hasta el punto que señala el mapa para depositar al gamberro. Detente en la zona amarilla para hacerlo. Por último roba un coche con cuidado de que no te vea la poli (2), ya que el que llevas está buscado por toda la ciudad, y conduce hacía el punto de la misión 2.

MISIÓN 2 CONDUCTOR

Ahora nos toca realizar un trabajito para Slink. Hay que recoger un coche en mal estado y llevarlo al taller para repararlo, así que manos a la obra. Mira el mapa para localizar el coche (3) y con-

duce hasta allí sin llamar la atención de la poli. Monta en el coche, que se encuentra aparcado en un callejon (4), y encamina tus pasos de vuelta al taller de Ray. Ten cuidado, porque el coche tiene un nivel alto de búsqueda, así que fíjate en el mapa para evitar a las patrullas de policía. Aparca en el garaje (5) para recibir el tutorial del taller.

Cuando hayas reparado el "buga", Slink querrá ver más de tus habilidades al volante y te señalará tres puntos en el mapa en los que tienes que pasar a más de 60, 70 y 100 millas por hora respectivamente. Hazlo para impresionarle y después conduce hasta el punto 3.

MISION 3 **PISTOLERO**

Esta misión sirve de tutorial para aprender el manejo de las armas. Sigue las instrucciones de Slink para aprender a desenvolverte dis-

parando a los barriles (6), fijando y disparando al coche, y reventando neumáticos. Tras esto, tendrás que perseguir a un coche y dispararle desde la ventanilla. Fija al vehículo con L1 y siquele a toda velocidad mientras le disparas con R1 hasta que reviente (7).

Submisión CONSIGUE 1500 \$ PARA RAY

El dueño del garaje ha sufrido un contratiempo y necesita 1.500 pavos urgentemente. Al principio de esta guía tienes un cuadro con la forma de ganar pasta en Nueva York, pero aún así vamos a echarte un cable para conseguir el dinero. Sal del taller y date un garbeo por la ciudad hasta que veas un coche deportivo. Róbalo y vuelve al taller para participar en la carrera. Elige el nivel fácil y prepárate para ganar. Cuando lo hayas hecho, busca en el mapa al prestamista (nivel fácil)













55 35 80

()000









y ve hacia allá. Este personaje te informará de que cierto tipo le debe dinero, así que persigue al individuo en cuestión y dale con el coche. Tras unos cuantos golpes el moroso saldrá del coche, pero se negará a pagar. Sal y apuntale con el arma para hacerte ver que esto no esta bien (8) y lleva el dinero de vuelta al prestamista. Por último, hazte con una moto potente, que resulta ideal para esquivar coches a toda velocidad, y gana con ella 🕼 carrera callejera (nivel fácil) de Brooklyn (9) para consequir los últimos 500 dólares de Ray.

a hacer locuras por la ciudad para atraer la stención de la poli [11]. Cuando te esté persiguiendo medio cuerpo de policía de Nueva York, huye a toda velocidad e intenta despistarles. Los parques son un lugar ideal para que la policía te pierda el rastro, y el de Queens está justo al lado de tu objetivo. Cuando los hayas despistado, aparca el coche en su lugar inicial para completar la misión y conocer al Mexicano.

rá a perseguirte y dispararte. Una vez que tengas todo el dinero, ve de vuelta al Funky Rabbit.

MISIÓN 4 VEHÍCULOS BUSCADOS

Nuestro objetivo en esta misión es robar un vehículo, subir su nivel de búsqueda policial a tope, despistar a la poli y dejar el coche donde estaba. Para empezar, roba el coche de la banda (10) y dedícate

MISIÓN 5 RECOGIDA DE DINERO

Dirígete al club Funky Rabbit en Harlem (punto 5 del mapa) para recibir las instrucciones de tu nueva misión. Tienes 9 minutos para recoger dinero de 4 clubes distintos de Manhattan, que están señalados en el mapa. Visita los 4 clubes para recoger la pasta y ten cuidado, ya que cada vez que recojas un paquete un coche comenza-

MISIÓN 6 ÚLTIMA OPORTUNIDAD

Recorre el mapa de punta a punta y ve hasta la misión número 6. El Mexicano no se fía de tus habilidades de conducción y quiere retarte a una carrera. Serás tú contra su antiguo conductor en una competición de motos en la que no están permitidas las armas. "Pidele amabiamente" a atgún ciudadans de Mueva York su moto [12] y ve al punto de inicio de la carrera. Para ganar intenta correr lo más cerca posible de la línea continua que delimita ambos sentidos de circulación para evitar el tráfico. También deberás evitar los disparos y embistes de los coches que conducen los colegdel antiguo conductor [13].





















Nuestro nombre no deja de hacer-

se famoso y, claro, así no hay quién

gane dinero apostando. En visto de

eso, al Mexicano se le ha ocurrido

una idea genial: apostar por otro

conductor y que tú te encargues de

hacer que gane. Obviamente, ten-

drás que hacer todas las trampas

MISIÓN 9

CORTACIRCUITOS

Cuando hayas ganado la carrera pégate otro gran paseo hasta el la siguiente misión.

MISIÓN 8

CORREDOR ROSALITA

as la intro aparecerás en tu nuevo piso (17), tómate el tiempo que necesites para explorarlo a fondo y después sal a la calle.

Cuando estés fuera, consigue un coche potente y ve al garaje de Ray. Allí tienes que personalizar la carrocería del coche, ya que se trata de un requisito indispensable para participar en la carrera. Una vez que tengas el coche "customizado", dirígete hasta el punto 8 del mapa. El objetivo de esta carrera callejera es correr a toda velocidad hasta donde está aparcado Rosalita, el coche del Mexicano. cogerlo y devolverlo "sano y salvo" al punto de partida. Debes tener mucho cuidado, porque durante toda la carrera los rivales no dejarán de dispararte y tienes que evitar que Rosalita se convierta en chatarra (18). Devuelve el coche

para completar la misión.



En esta misión hay que robar tres vehículos de lujo con la ayuda de una grúa. Monta en la grua que esta en el garajo (14). Dirígete hacia el primer punto que te señala el mapa y fíjate en el coche que te indican. Pulsa L2 y R2 a la vez para mirar hacia atrás y angancha el coche [15] con la grúa. Cuando lo tengas remolcado, verás como un vehículo sale de la nada y comienza a embestirte y a dispararte, el muy... Regresa entonces al garaje mientras le esquivas y ita el coche robado con R3 Repite esta operación con los otros dos coches restantes para finalizar con éxito la misión y conocer a Bishop.

que sean necesarias para ello. Cuando comience la carrera, ya te imaginas cuál es tu misión: dedicate a enterpecer la marcha del resto de vehículos participantes (19) e incluso a chocar con ellos en dirección contraria para que queden todos fuera de carrera y el coche elegido por Ray sea el vencedor final. Repite esta operación en ambas carreras y serás premiado con el Cerrano racer, un potente vehículo que resulta ideal para las competiciones. Una vez que hayas hecho esto, ya puedes conducir

hasta la siguiente misión.



















del guardia para que responda a

nuestras proguntas (21). Pasar

de 100 MP/H y tener pequeños cho-

ques (no hay que romper el coche)

ayudará bastante a que nuestro

amigo "se lo haga encima". Cuando

ya tengas toda la información, deja

al guardia en casa asegurándote de





MISIÓN 10 **FURGÓN POLICIAL**

En esta misión tienes que ayudar a Candy a escapar de la prisión robando el furgón que lo traslada. Observa como sale al vehicula de ta prision (20) y siguete. Comienza a embestirle y a dispararle hasta que lo abandonen. Aprovecha ese momento para robarlo y superar esta corta pero intensa misión.

MISIÓN 12 **FUGA DE PRISIÓN**

que no te sigue la policía.

MISIÓN (1 Rescatar a Candy de la prisión no **OTRA VUELTA DE TUERCA** va a ser tarea fácil... Lo primero de todo coge el furgón policial y enca-Necesitamos cierta información acerca de la prisión: hora del relemínate a la prisión. Una vez allí, vo, número de quardias... para conespera à que se abran las puertas y entra 1221. Atraviesa el puente y seguirla, TK se va a hacer pasar por el posible comprador de un buga aparca el furgón en el lugar indicaque vende un guardia de la prido. Una vez hecho esto, monta en el sión. Monta en el coche simulando Bulldozer y ábrete camino esquiuna prueba y prepárate para hacer vando los disparos de los policías. Cuando veas la pared marcada todo tipo de locuras al volante, ya que el primer objetivo de la misión con una luz amarilla acelera para derrumbarla y acceder a la pri-

sión. Detente junto a la puerta azul y entra. Ya en el interior de la cárcel, sigue recto y ve por la derecha. Acaba a tiros con dos policias (23) y atraviesa el comedor y la cocina mientras te deshaces de todos los guardias. Al final del todo hallarás a Candy. Finalmente, tienes que huir de la prision a toda velocidad con la furgoneta (24). Tras esto avanza hasta la siguiente misión.

MISIÓN 13 **CORREO AÉREO**

Un contacto de Slink lleva una importante carga a bordo de un helicóptero, pero el tío se ha amedrentado en el último momento v está empezando a tirar la mercancía en plena marcha. Sigue al helicóptero a toda velocidad con la moto y ve recogiendo los paquetes antes de que lo haga la policía. El último paquete está en lo alto de un edificio y tienes que subir-

con la moto por las rampas (25).

Tranquilo que es parece más difícil de lo que es en realidad. Cuando estés arriba, coge el paquete y comienza tu buida (28) hacia el punto donde empezó esta misión.

MISIÓN 14 **ENVUELTO PARA REGALO**

La ofensiva contra los colombianos comienza en esta misión, en la que tienes que "tunear" con dinamita el vehículo de los capos rivales sin que estos se den cuenta. Para colarte en el parking, ve hacia atrás y empleza a subir a los contenedores por la primera rampa [27] Coge carrerilla, ya que tienes que realizar un buen salto. Haz lo mismo en la segunda rampa y sube despacio la tercera. Ya arriba, ve hacia la izquierda y preparate para dar alto salto (28). Tras esto, sigue recto y acelera a tope en la última rampa para llegar de un

es llenar a tope la barra de miedo









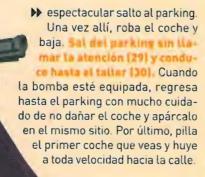












nuevo R3 para hacerlo estallar y. tras adelantar al convoy, continúa a toda velocidad hacia el puente. Una vez allí, baja del vehículo, coloca la bomba, monta de nuevo y para en la zona señalada. Pulsa R3 cuando Candy te lo indique para bacon itar por los aires el puente [31]. Una vez hecho esto, ve a toda velocidad hacia la gasolinera. Coloca otra bomba junto al camión cistarna (32) y hazla estallar. Por último, dirígete a la zona de combate, dis-

para a los enemigos y roba la limu-

sina (33) para superar la misión.

ma planta del parking (34) y coge el camión y dispara a los coche

MISIÓN 15 **SECUESTRO**

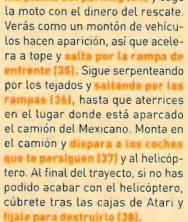
Esta va a ser una misión de lo más... "impactante". Sal de casa y coge el coche que hay aparcado en la puerta. Conduce a toda velocidad hasta el punto señalado en el mapa y detente. Cuando Candy te dé la orden, pulsa R3 para volar la valla de publicidad y gira 180º para perseguir al coche que manipulaste en la misión anterior. Cuando consigas darle alcance pulsa de

¡La cosa se pone seria! En esta misión hay que jugarse el tipo contra los colombianos. Empiezas desde casa y tienes 5 minutos para llegar al aparcamiento, así que sal, roba el coche más potente que

veas y ve para allá. Sube a la ulfi-

Este último enfrentamiento concluye la primera mitad del juego, y en la secuencia verás como todo el trabajo que hemos realizado ha sido en vano, ya que The Kid es traicionado por sus jefes, sirviendo de "chivo expiatorio" en el asesinato del capo de la mafia colombiana. ¿Estáis preparados para adelantar el reloj 28 años en el tiempo?

MISIÓN 16 RESCATE

























AÑO 2006

Tras pasar 28 años encerrado por un asesinato que no cometió, The Kid vuelve a las calles de Nueva York y en su cabeza sólo hay un pensamiento: ¡venganza!

MISIÓN 17

El primero en sufrir la ira del recién liberado TK va a ser el Mexicano. Tuerce la esquina y ve al punto que nos señalan. Primero observa la secuencia y después prepárate para un poco de acción.

Tienes que alcanzar el tren en el que huye el Mexicano en menos de 4 minutos, así que roba un vehículo y acelera a tope. Mantente todo el camino lo más cerca posible de la vía y esquiva el tráfico para llegar a tu destino. Una vez allí, dirígete hacia la feria y avanza mientras

botiquín que hay junto a los coches de choque y sigue avanzando y disparando. En esta zona encontrarás otro botiquín junto a una caseta; cógelo y elimina a los malos que salen de la zona elevada. Cuando lo hayas hecho el Mexicano aparecerá por ese mismo lugar. Cúbrete con el decorado de la feria mandarle a "criar malvas".

MISIÓN 18 SEGUIMIENTO

Tras la charla con Ray saldrás a la calle y verás como un sicario huye tras detonar el coche que ibas a coger.

Que Ray que da discarata (1) y céntrate en no chocarte con nada.

Tras una "ración plomo"

y tu siguiente objetivo será librarte de la policía. Aprovecha la

potencia del coche que conduces para darles esquinazo y encamina tus pasos a Harlem, para municipal del contacto de Ray.

Tras asistir a la secuencia, María

te encargará un trabajito. Cuando llegues al puerto serás víctima de una emboscada. Acet a una con el cache (AA) para atravesar las barreras de los sicarios y sal a la carretera. Tras esto, dispara desde el coche a tus perseguidores para deshacerte de ellos.

MISIÓN 19 GUANTELETE

Ahora te toca ayudar a María en una importante misión. Monta en tu vehículo y María en la poco tiempo, dos vehículos enemigos se interpondrán en tu camino. De la poco tiempo y sique cubriendo a María. Tras un

par de calles aparecerán dos vehículos más. Mateta un poco de atomo en la completa y continúa adelante. Acaba con los dos siguientes controles y, en el último de ellos, el conductor de María causará baja. Ve hacia el coche [48] y conduce con cuidado hasta el punto de Queens que te señala el radar para cumplir con el objetivo.

MISIÓN 20 DE COPILOTO

Esta misión está dividida en dos partes: la primera de ellas consiste en destruir desde la parte anterior de un camión a todos los vehículos que nos persiguen. Dispara con el lanzacohetes

Cuando gripe el motor del camión, te tocará conducir la moto robada hasta su destino.

y evita

Driver: Parallel Lines





















las patrullas de policía para finalmente depositar la moto en el garaja indicado (52).

MISIÓN 21 CANDY

En esta misión el objetivo que te marcan es perseguir a Candy bajo los efectos de las drogas, así que es recomendable que vayas a hacerlo cuando sea de noche, ya que la densidad del tráfico es menor.

Tras el encuentro con Candy que relata la secuencia, monta en el vehiculo que prefieras icoche o motol (53) y empieza a perseguir al vehículo del mafioso. Poco a poco, la droga que han administrado a The Kid empezará a surtir efecto y todo se votvera cada vez más borreso (64). Conduce fijándote al máximo, ya que prácticamente no distinguirás nada y, cuando des alcance a Candy, dispirals (55) hasta que estalle su vehículo.

MISIÓN 22 RAM RAIDER

En esta misión vamos a darle a un duro golpe a Slink destrozándole nada menos que tres sex-shop de su propiedad. Acelera con el espectacular coche que te ha preparado Ray y ve hasta el punto señalado en el radar. Irrumpo a lo bestia a tradet ascaparate del comercio 156) y destroza todas las estanterías y elementos que encuentres

A continuación sal rápidamente, ya que enseguida empezarán a echar el cierre metálico jy si te quedas encerrado ahí dentro fallarás la misión! Una vez hecho esto, dirigete hasta el segundo sex shop, repite la misma operación de destrucción masiva (57) y acelera a tope hacia Bronx oeste. Destruye el último sex shop que te quedaba (58) y sal de allí a toda velocidad. Por último, fija a los dos vehículos que te persiguen y disparales hasta que exploten (59)

MISIÓN 23 HORA PUNTA

Slink ha recibido un cargamento de droga en el aeropuerto y piensa introducirla en la ciudad por medio de cuatro coches de alguiler. Sin embargo, sólo uno de ellos tiene la mercancía, mientras que los otros tres son simples señuelos... Lo mejor es que, para que no te compliques la vida, registres los cuatro coches y acabes con toda la droga de Slink. Mira en el mapa la situación de los cuatro vehículos v empieza la persecución y tiroteo de cada uno de ettos (60). Cuando le hayas intimidado lo suficiente, el mensajero que lo conduce abandonará el vehículo; acaba con él y registra el coche (61). Como no podía ser de otra manera, el cargamento estará en el cuarto y último coche. Dirígete a toda velocidad al lugar donde esté y persíquele mientras le disparas hasta que lo destruyas por completo [62]

MISIÓN 24 SLINK

Tras la secuencia verás como Slink huye en un coche rosa facilmente reconocible (63). Lo único que tienes que hacer en esta misión es perseguirle mientras le disparas. evitando chocarte con el resto de vehículos (64). Cuando hayas destrozado su coche, Slink bajará acompañado por unos guarda espaldas (65). Deshazte de todos para completar la misión.

MISIÓN 25 **ROMPEPUERTAS**

Ahora ha llegado el momento de complicarle la vida a Bishop. En esta misión hay que echar al traste tres operaciones de contrabando en tres puntos diferentes de la ciudad. Hazte con un coche y corre raudo hacia cualquiera de los tres puntos que aparecen señalados en el mapa. Fíjate en el radar y cuando





















te cruces con una patrulla de policía, haz un poco el cabra para que comiencen a perseguirte (661. A continuación, haz que le sigan hasta et lugar de la entrega (67) para que se líen a tiros con los contrabandistas y ve hacia el siguiente punto. Repite esta operación en las otras dos entregas (68) para completar la misión.

var sus zambombazos. Cuando veas blanco seguro, disparale co el lanzagranadas 1701. Después de tres disparos certeros el traidor pasará a mejor vida.

Antes de ir a esta misión pásate por

casa y, si no lo tienes todavía, reco-

ge el lanzagranadas. Después dirí-

gete a la mansión de Bishop, que

está en New Jersey, y ve a la parte

trasera. Alli veras como se abre

una verja (67). Monta en la moto que hay aparcada y atraviesa la

puerta. Poco después verás como

Bishop hace su aparición monta-

do... jijen un tanque!!! Fijale con L1

y corre a toda velocidad para esqui-

MISIÓN 26

BISHOP

Si antes le chafamos la operación de contrabando, ahora Bishop va a perder un importante cargamento de munición. Ve hasta el almacén del norte de Queens y monta en la camioneta que guarda el cargamanto (71). Cuando estés dentro descubrirás que has sido víctima de una emboscada y que un gran número de sicarios comienza a disparate. Abandona et almacen a toda velocidad y ver por la deracha [72] mientras esquivas los disparos enemigos. Al final del todo verás una rampa. Utilizata para sattar por los sires 1731 y abandoque estés fuera, dispara o despista a tus perseguidores durante el camino al taller de Ray.

MISIÓN 27 CONMOCIÓN

nar así el recinto vallado. Una vez

MISIÓN 28 **DESTROZAHOGARES**

Por fin le toca el turno a Corrigan, la venganza está a punto de consumarse. Equipate con las armas de fuego más potentes y ve hacia el punto de la misión en Harlem. Verás como una patrulla de policía requisa la limusina. Persigueles con to coche 1741 y, a la menor oportunidad, cierra el paso al convoy y roba la limusina. Cuando lo hayas hecho, acelera a toda velocidad hacia el norte de New Jersey [78]. Ya allí, Cerciórate de que no te sigue la policía y sparca la limit sina en el garajo (76). Ahora sal del vehículo y dispara a dientro y siniestro a todos los enemig que te salan (77). Dentro de las casetas tienes botiquines con























los que recuperar la energía. Cuando todos los enemigos caigan una patrulla de la policía irrumpirá en la zona, así que haz las maniobras acostumbradas para despistarles y finalizar la misión.

nuevo en el parking, coge un coche potente y acelera hacia la salida. Si tardas mucho la puerta se cerrará. Dispara at panel de control (81) para abrirla. Repite esta operación en todas las plantas y, ya en la calle, despista a la policía para concluir el trabajito.

único camino posible eliminando a los enemigos que te salgan al paso y sube por las escaleras. Al final de este piso hallarás otras escaleras y descubrirás que... ¡has caído en una trampa! Baja las escaleras a toda velocidad y regresa a la calle.

MISIÓN 29 **JAULA DE OSOS**

Corrigan promete ser magistral. Recoge el coche patrulla del scondrijo de Manhattan (73) y ve a la jefatura de policía. Una vez allí, aparca en la plaza de Corrigan y subs por et ascensor (79). Ya dentro de la comisaría, sigue la línea amarilla del suelo mientras acabas con todos les polis (80) y llega hasta el despacho de Corrigan.

La siguiente jugada contra

Coloca los explosivos pulsando R3 y vuelve sobre tus pasos hacia el ascensor mientras acabas con todo lo que te salga al paso. De

MISIÓN 30 CORRIGAN

La última misión del juego comienza en el barrio de Harlem. Allí, María nos da el soplo de que Corrigan está oculto en un piso franco al sur de New Jersey. Coge el coche y ve hasta allí. Date prisa, porque solo tienes tres minutos (82). Cuando llegues, baja del coche y entra en el callejón mientras acabas con los enemigos que te disparan [83]. Fíjales con L1 y dispárales mientras te mueves lateralmente para hacerlo. Ya en el interior del piso. recorre la planta de abajo por el

Ya fuera, atraviesa corriendo y disparando a discrección el control policial (84), y escapa en el primer coche que consigas. A continuación persigue al helicóptero de Corrigan a toda velocidad y entra en el túnel. Una secuencia cinemática te mostrará como la policía va a por todas y vuela el túnel. Tienes 1 minuto para atravesarlo antes de que se venga abajo, así que acelera a toda velocidad y esquiva las pledras que caen del techo (85). Fíjate en el polvo que sale para anticiparte a su caída. Cuando estés a salvo, persigue al helicoptero mientras le disparas desde el coche (86) para ver el interesante desenlace de la aventura. ¡Enhorabuena! 🚾

ara vuestros uegos favoritos

Os hemos preparado una recopilación muy especial, en la que encontraréis los mejores trucos para los ocho juegos más populares del momento. Gracias a las claves que os damos seguro que sois capaces de llegar al final de estos juegazos en un abrir y cerrar de ojos, o podéis dar una paliza a vuestros amigos en una partida al multijugador.

LOS JUEGOS

- Dragon Quest 38 Need for Speed M. W. 48
- GTA Liberty City Stories 42 Super Mario 64 DS 49
- GTA San Andreas 44 Pro Evolution Soccer 5 50
- Resident Evil 4 46 FIFA 06 50

DRAGON QUEST: **EL PERIPLO DEL REY MALDITO**

CONSOLA: PLAYSTATION 2



CONJUROS ÚTILES

En los combates no todo es atacar y lanzar magias. También hay otros conjuros "de apoyo" que te pueden salvar el pellejo. Aquí tienes los más importantes:

CURACIÓN

- Es un buen sustituto para la Hierba Medicinal y se puede usar durante los combates. En su nivel más bajo, apenas restaura 30 puntos de salud, pero se puede obtener una versión más avanzada que cura unos 80 puntos, otra que cura por completo y una más que cura a todos los miembros del grupo (esta última se obtiene bien avanzado el juego). La curación más sencilla puede ser aprendida por el Héroe, Yangus o Angelo. Sin embargo, los hechizos más avanzados sólo son consequidos por el Héroe y Angelo. Para ello, simplemente súbelos de nivel y mejora sus personalidades en las subidas de nivel

ANTITOXINAS

- Para curar los envenenamientos ya están las Hierbas Antidóticas, pero tener este hechizo puede venir muy bien en pleno combate. Además, apenas consume puntos de magia. Puede ser aprendido por el Héroe o por Angelo en poco tiempo. También se puede utlizar fuera de los combates (ya que la intoxicación se mantiene tras acabar una pelea).

TELEREGRESO

 Después de aumentar un poco de nivel al Héroe, puedes aprender este hechizo, que te permite regresar a cualquier ciudad que ya hayas visitado. Sólo consume un punto de magia, así que resulta tremendamete útil. Eso sí, tiene sus restricciones: no sirve para teleportarse a las mazmorras (salvo un par de excepciones, como el Laberinto del Héroe) y no se puede utilizar en interiores. Si intentas hacer esto último, el Héroe se dará un coscorrón contra el techo. El hechizo también puede ser aprendido por Angelo. TELEHUIDA

- Sirve para salir de las mazmorras y otros lugares. No consume más de dos puntos de magia. Es especialmente útil cuando hemos derrotado a un jefe final y queremos salir de la mazmorra sin tener que desandar todo el camino (ya que seguramente estaremos muy

"tocados" después de haber peleado tanto). En un principio, el hechizo es aprendido por el Héroe, pero también puede ser aprendido por Jessica. Este hechizo no se puede hacer en mitad de un combate, claro.

RESURRECCIÓN

- Al comenzar el juego, la única forma de resucitar a un compañero caído es pagar en una iglesia para que el



sacerdote lo haga. No obstante, es posible aprender el hechizo de la resurrección. El primero que lo domina es Angelo, pero también lo puede aprender el Héroe y, más adelante, Yangus. En la primera versión, las posibilidades de resucitar al objetivo son



sólo de un cincuenta por ciento. Sin embargo, hay una versión "completa" que permite resucitar siempre al sujeto. Estos hechizos se pueden hacer fuera de un combate. El problema es que consumen bastante magia: en su versión "semi", que es la más bajas, te restará 8 nuntos

SILBIDO

- Al aumentar los primeros puntos de Humanidad de Yangus, éste aprende esta habilidad. No consume puntos de magia y consiste en que Yangus silba para atraer monstruos e iniciar así un combate. Aunque pueda parecer una tontería, es muy útil para entrenar a nuestro grupo y así subir de nivel, sin tener que esperar a que se activen combates aleatorios. Se puede utilizar indefinidamente, aunque por supuesto no tiene ningún efecto dentro de pueblos o ciudades. Sí funciona, en cambio, en mazmorras.

MAGIA GENEROSA

 Es un hechizo de Yangus, que obtenemos al aumentar bastante

su Humanidad. Consiste en ceder parte de los puntos de magia a otra persona que los necesite más. Esto es muy útil si Jessica o Angelo (que son los que más puntos de magia consumen) están algo escasos. Puesto que Yangus no necesita magia para muchos de sus ataques, puede resultar una buena opción. MULTI-

FORTALECIMIENTO

- Es una "especialidad" de Angelo, pero otros personajes pueden usarlo posteriormente. consiste en aumentar los puntos de resistencia de todos los miembros del grupo. Se puede utilizar varias veces para consequir una defensa férrea. Utilizarlo al principio de un combate contra un jefe final suele ser una estrategia útil. mientras los demás aumentan su tensión o inician un ataque.

DOBLE FUERZA

- Es un hechizo de Jessica, Cuando se



utiliza, el objetivo se vuelve el doble de fuerte durante un par de turnos. Si el personaje sobre el que lo invoques tiene, además, un nivel de tensión elevado, los efectos de su ataque serán devastadores

OTROS TRAJES PARA JESSICA

Nuestra querida Jessica puede cambiar su aspecto si la equipamos con los complementos adecuados. No es que proporcionen alguna

característica especial, pero es curioso verla vestida así.

CONEJITA

· Equipala con el Traje de Conejita, las Orejas de Conejita y las Medias. BAILARINA

- Simplemente, equípala con el Conjunto de Bailarina.

CORPIÑO PELIGROSO - Equípala con el traje

de Corpiño Peligroso. CORPIÑO DIVINO

- Equípala con el Corpiño Divino. TRAJE ORIGINAL

- Equipala con el Traje de Jessica (está en el armario de su cuarto).

BIKINI MÁGICO - Equípala con el Bikini Mágico.

EL ANILLO DE DAMA

A lo largo de tu viaje puedes encontrar el Anillo de Dama en el pozo que se encuentra en Ascantha. En un principio no parece demasiado eficaz, pero en realidad este ítem tiene truco Regresa a Villatránsito y encontrarás a un hombre fuera de la iglesia que te habla acerca del anillo de su esposa que ha perdido. Si es de noche, puedes encontrar al sujeto en la posada del pueblo. Si le muestras el anillo, lo examinará y te comentará que corre el riesgo de meterse en más problemas si se lo enseñas a su esposa. A modo de "silenciador". te dará una Simiente del Saber. Ojito, sólo puedes encontrar a este hombre





durante un corto espacio de tiempo, así que no te hagas el remolón a la hora de volver o podría escapársete.

EL CEMENTERIO DE DRAGONES

Una vez te hayas pasado la historia principal de Arcadia, podrás acceder a esta aventura secundaria. Para abrir el casino en Bacará, debes ayudar a Lucro y Fortuna (no importa a quien elijas). Ellos están en la mansión de Próspero. Para poder entrar, necesitarás una llave maestra que ta



de paso a la casa. Una vez allí, Lucro y Fortuna te hablarán sobre su particular "pique". La cuestión es que tienes que ayudar a alguno de los dos en la iniciación del Cementerio de Dragones, en el desierto al sur de Bacará. Una vez dentro, tendrás que caminar sobre diversos esqueletos de dragón para poder avanzar, así que fíjate bien en el mapa, porque el camino es estrecho. Puedes encontrar algunos Reyes Limo de Metal, que son complicados de matar, pero proporcionan una gran cantidad de puntos de experiencia. En la cámara final, es mejor concentrar los



ataques primero en el enemigo rojo. Después de una corta escena tras derrotar a los enemigos en esta cámara, volverás a Bacará. En este punto, el casino volverá a abrir y recibirás 600 fichas para jugar en él. ¡Empieza el vicio!

RECOMPENSAS POR LAS MINIMEDALLAS

Es útil conseguir tantas minimedallas como podamos, Haciendo esto, la princesa coleccionista nos las cambiará por premios muy raros e útiles. Aquí está la lista completa de todos los premios y las minimedallas necesarias:

MEDIAS

- 28 minimedallas.

CHALECO ELEGANTE - 36 minimedallas.

BASTÓN DE LA IRA DIVINA

45 minimedallas. LINGOTE DE ORO

- 52 minimedallas

BRAZALETE METEORO 60 minimedallas.

ESPADA MILAGROSA

- 68 minimedallas.

ARMADURA SAGRADA

 75 minimedallas. **ORICALCO**

83 minimedallas.

YELMO REAL DE METAL

- 90 minimedallas.

CORPIÑO PELIGROSO 99 minimedallas.

MAYAL DE

DESTRUCCIÓN - 110 minimedallas.

LOS MONSTRUOS DE MORRIE

Antes de poder acceder a la Arena de Monstruos, tienes que encontrar tres monstruos que Morrie te indica en un papel. No es demasiado complicado hallarlos. pero aquí te ofrecemos una ayudita:

- Chipi el Calamarcito



está cerca de la casa de Rubí, la ladrona conocida de Yangus. Tienes que buscarlo en la playa que está al lado. No es muy resistente, así que deberías de vencerlo sin problemas. - Josolo la Armadura Inquieta está muy cerca de la abadía de Maella. Para encontrarlo, has de bordear el río de forma que la abadía quede a tu izquierda. Enseguida lo verás. Es un pelín resistente, pero ahora ya eres lo bastante poderoso como para plantarle cara.

- Sonrisitas el Limo se encuentra pegadito al castillo de Trode, delante de la fachada, por lo que no has de tener problemas con él. Además, es muy débil y lograrás vencerlo al primer asalto.

Una vez que hayas conseguido los tres monstruos, vuelve a la casa de Morrie (cerca de



Villahurto) y te permitirá entrar en el Torneo de Monstruos.

III LAS RECOMPENSAS POR LA ARENA **DE MONSTRUOS**

La Arena de Monstruos es bastante complicada, pero las recompensas suelen merecer la pena. Por si quieres ir sobre seguro, te regalamos la lista con todas las recompensas que puedes ganar:

SI GANAS EL RANGO G

- Anillo de Fuerza, tres huecos extra para tener monstruos en reserva.

SI GANAS EL RANGO F

- Traje de Conejita y posibilidad de pelear contra tu equipo de monstruos.

SI GANAS EL RANGO E - Anillo de la Claridad,

Habilidad del "prota" para usar su equipo en combates reales.

SI GANAS EL RANGO D

- Brazalete del Poder. tres huecos extra para tener monstruos en reserva

SI GANAS EL RANGO C

Cenizas de Santo.

SI GANAS EL RANGO B

- Hacha de Obligación, Segundo Equipo de Monstruos.

SI GANAS EL RANGO A

- Liberas el rango S, Lanza del Héroe.

SI GANAS EL RANGO S

- Toga de Dragón, Estatua del Héroe, ausencia de cuotas de inscripción y nuestra más sincera enhorabuena.

FICHAS GRATIS

Después de ir a la Ciudadela Oscura, visita Bacará por la noche. Ve a la izquierda nada más entrar en la ciudad. Dirígete hacia donde está la tienda de ítems. Allí encontrarás a tres ciudadanos que están combatiendo contra un Rey Calamar. Ya sabes lo que toca: ayúdales derrotando al enemigo en combate. Después de que ganes, los ciudadanos te pedirán que no te chives de que han dejado pasar los monstruos. Te ofrecerán unas cuantas fichas para el casino. Pues bien, rechaza su oferta una vez y te ofrecerán aún más fichas. Acepta su propuesta esta vez y te embolsarás una buena cantidad de fichas para echar unas partidillas.

WENDER ITEMS **EN VILLAHURTO**

Ve a este pueblo de ladrones tras haber rescatado a Medea. Habla con Timo Teo, que está detrás de la taberna. Él te ofrecerá dinero e ítems raros a cambio de otros ítems que puedes hacer fácilmente con el pote de alquimia. Estos son los ítems que te pide: - Medicina Especial: Te da 500 Monedas.

- Bumerán Reforzado:
- Te da 1200 Monedas. - Anillo de Inmunidad: Hacha de Bandido. - Velo de Serenidad:
- 6000 Monedas. - Lanza de Torbellino: Sombrero Alegre.
- Toga Carmesí: Escudo del Gran Jefe.

LA ALQUIMIA

¡Tranquilo, no necesitas encontrar las recetas

en los libros para crear los mejores productos de alguimia! Nosotros te indicamos aquí todas las combinaciones posibles que funcionan en el pote. ¡Ahora, sólo te falta encontrar los

ingredientes! AGUA MÁGICA

Agua Sagrada + Simiente de Magia.

AGUA SAGRADA - Esencia de Amor

Seco + Sal Gema. **ALA DE QUIMERA**

Ala de Murciélago + Ala de Murciélago.

ALMÁDENA - Mazo Gigante + Yelmo de Hierro + Yelmo de Hierro.

ANILLO DE DIOSA

- Anillo de Recuperación + Oricalco

ANILLO DE AGILIDAD



- Anillo de Oración + Simiente de Agilidad. ANILLO CALAVÉRICO

- Anillo de Hechicero + Cola de Diablo.

ANILLO DE CLARIDAD - Anillo de Oro + Estoque del Ángel Caído.

ANILLO DE FUERZA - Anillo de Oración +

Simiente de Fuerza. **ANILLO DE HECHICERO**

- Anillo Calavera + Cenizas de Santo.

ANILLO DEL DESPERTAR

- Anillo de Oro + Espada Onírica.

ANILLO DE INMUNIDAD

- Anillo de Oro + Aguja Envenenada.

ANILLO DE LUNA LLENA

- Anillo de Oro + Puñal Envenenado.

ANILLO DE ORACIÓN - Anillo de Oro +

Simiente de Magia. ANILLO DE RECUPERACIÓN

- Anillo de Oración + Simiente de Vida. **ANILLO UNIVERSAL**

- Anillo de Verdad + Anillo de Inmunidad + Anillo de Luna Llena. ANILLO DE VERDAD

- Anillo de Oro + Lanza de Torbellino. ANTÍDOTO ESPECIAL

- Hierba Medicinal + Hierba Antidótica + Hierba Antidótica.



ARCO DE CAZADOR - Arco Corto + Látigo de

Cadena ARCO DE QUIRÓN

- Arco de Eros + Escudo de Poder.

ARCO DE EROS - Liguero + Arco de

Cazador. ARCO DE ODÍN

- Gran Arco + Arco de

Eros + Arco de Quirón. ARMADURA CON **PINCHOS**

- Bumerán Afilado + Armadura Mágica.

ARMADURA DE BRONCE - Cota de Malla +

Escudo de Bronce. ARMADURA DE

ESCAMAS - Escama de Dragón + Armadura de Piel.

ARMADURA DE PIEL - Una Piel de Animal + Vestimenta de Viaie

ARMADURA DE REY DE METAL

- Corona de Limo + Armadura de Metal Líquido + Oricalco.

ARMADURA ESPEJO - Armadura de Plata + Escudo Espejo + Escudo Espejo.

ARMADURA GIGANTE

- Brazalete Poderoso

+ Cota de Bandido + Brazalete Poderoso.

ARMADURA MÁGICA - Anillo de Oración + Armadura de Placas +

Rubí de Protección. **BASTÓN DE ANTIMAGIA** - Bastón de Mago +

BASTÓN DE MAGMA - Bastón de Mago + Bomba Pétrea.

hacer recetas

de alquimia.



RESURRECCIÓN

Bastón Rúnico + Brazalete de Vida + Hoja de Yggdrasil.

BRAZALETE DE VIDA

Brazalete de Oro + Anillo de Recuperación. **BRAZALETE METEORO**

- Anillo de Agilidad +

Anillo de Agilidad + Oricalco

BRAZALETE PODEROSO

- Anillo de Fuerza + Cinturón de Titán. **BUMERÁN DE ALA**

DE METAL

- Bumerán de Ala de Navaja + Lanza del Rey de Metal.

BUMERÁN DE ALA DE NAVAJA

- Bumerán Afilado + Ala de Murciélago + Guadaña de Acero. **BUMERÁN DE FUEGO**

- Cola de Golondrina + Escudo de Fuego. **BUMERÁN REFORZADO**

- Bumerán + Clavo de Hierro.

CAPUCHA DE PIEL - Poncho + Gorro

de Piel. CASCO DE PIEDRA - Hacha de Piedra +

Sombrero Puntiagudo. YELMO DE TORO **ENFURECIDO**

- Yelmo de Mitrilo + Leche Fresca + Boñiga.

CINTURÓN DE TITÁN - Anillo de Fuerza +

Faldón de Piel. CALZONES

- Pañuelo + Faldón de Bandido

CORONA DE SOL - Cenizas de Santo +



LAS TIENDAS

Son fundamentales para hacerte con los ítems que necesitas, pero hay tantas que puede costar orientarse Aquí está la lista con todas las tiendas y los objetos que se venden en ellas, menos los items básicos (hierbas medicinales y antidóticas).

TIENDA DE ARMAS

- Vara de Ciprés: 10 monedas. Garrote de Roble: 110 monedas. Mazo Gigante: 240 monedas. Espada de Cobre: 270 monedas.
- 270 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS

- Falda de Bandido: 35 monedas. Vestimenta de Viaje: 70 monedas. Armadura de Piel: 180 monedas. Escudo de Piel: 70 monedas.

- 65 monedas.

TIENDA DE ÍTEMS

menta Normal: 30 monedas.

TIENDA DE ARMAS

- Garrote de roble: 110 monedas.
- Mazo Gigante: 240 monedas.
- Espada de Cobre- 270 monedas
- Burneran, 420 monedas Hacha de Piedra: 550 monedas

TIENDA DE ARMADURAS

- Faldón de piel: 220 monedas
- Armadura de Escamas: 350
- Escudo de Escamas: 180 monedas.
- Hierba medicinal: 8 monedas. Agua Bendita: 20 monedas.
- Ala de Quimera: 25 monedas.

TIENDA GENERAL

- Hacha de Piedra: 550 monedas. Lanza de Acero: 750 monedas.
- Guadaña tipo Agricola: 910
- Faldón de piel: 220 monedas.
- Armadura de Escamas: 350
- Escudo de Escamas: 180 monedas.

 MUELLE REFIEGRINO

TIENDA DE ARMAS

- Puñal de Bronce: 150 monedas.
- Látigo de Espinas: 350 monedas. Lanza de Hierro: 750 monedas. Guartana Agricola, 910 monedas

TIENDA DE ARMADURAS

- Armadura de Escamas 250

- Tunca de Seda 420 monedas.
 Cota de Malla 500 monedas.
 Escudo de Escamas 180 monedas.
 Gorro Puntiagudo, 70 monedas.
 VILABOBA

TIENDA DE ARMAS

- Estoque 300 monedas. Látigo de Espinas 350 monedas. Baston de Mago: 1200 monedas. Lanza Larga: 1700 monedas. Almádena: 1700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS

- Cota de Malla 500 monedas
- Turbante, 410 monedas





TIENDA DE ARMAS

- Puñal: 350 monedas. Arco Estrecho: 750 monedas
- Bastón de Mago: 1300 monedas. Bumerán afilado: 1360 monedas

TIENDA DE ARMADURAS

- Vestido de Piel: 380 monedas - Armadura de Bronce: 840
- monedas
- Peto de Acero: 1000 monedas.
- Escudo de Bronce: 370 monedas.
- Turbante: 410 monedas
- arzilimos: 400 monedas

- TIENDA DE ITEMS

 Cuajo en Polvo: 10 monedas.

 Agua Bendita: 20 monedas.

 Bulbo Lunar: 30 monedas.

TIENDA DE ARMAS

- TIENDA DE ARMAS

 Puñal Envenenado: 950 monedas.

 Arco de Cazador: 1700 monedas.

 Espada de Acero: 2000 monedas.

 Hacha de Hierro: 2600 monedas.

 Lanza Sagrada: 2700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS

- Armadura de Bronce: 840
- monedas. Capa de Piel: 1.100 monedas.
- Conjunto de Bailarina: 1.300
- Escudo de Hierro: 720 monedas.
- Yelmo de Hierro: 1.100 monedas. TIENDA DE ITEMS

Esencia de Amor Seco: 120

IGLESIA AL DESTE

TIENDA DE ÎTEMS

- Agua Bendita: 20 monedas.
 Ala de Quimera: 25 monedas.
 Capa de Piel: 1100 monedas.
- Capucha de Piel: 1400 monedas.

 CASTILLO DE LA

PRINCESA MINNIE TIENDA DE ÍTEMS

- Musgo Rojo: 30 monedas. Musgo Acuático: 35 monedas.

TIENDA GENERAL

- Aguja Venenosa: 1900 monedas.
 Guadaña de Acero: 3700 monedas
- Conjunto de Bailarina: 1300
- Armadura de Hierro: 1800
- Escudo Ligero: 2250 monedas. Horquilla de Coral: 950 monedas. Horquilla de Cora
 TIENDA DE ITEMS

- Agua Bendita: 20 monedas.
 Bulbo Lunar: 30 monedas.
 Esen, de Amor Seco: 120 monedas.
- TIENDA DE CAMPAÑA

TIENDA GENERAL

- Hierba Medicinal: 8 monedas.
 Bulbo Lunar: 30 monedas.
- Agua Bendita: 20 monedas
- Espada Onírica: 4700 monedas Caparazón de Tortuga: 2300 mon.
 Manto de Evasión: 3000 monedas.
 ARGONIA

TIENDA GENERAL Hacha de Combate: 4300 monedas.



- Lanza Bélica: 4400 monedas.
- Cota de Plata: 4300 monedas
- Abrigo Mágico: 4400 monedas.
- Escudo Ligero: 2250 monedas. Tiara de Plata: 1450 monedas.

TIENDA DE ITEMS

- Agua Bendita: 20 monedas.
 Ala de Quimera: 25 monedas.
- **MERCADILLO TEMPORAL**

TIENDA DE ARMAS

- Látigo de Cadena: 2200 monedas. Bumerán de Ala de Navaja: 3800
- Dañazombis: 6300 monedas.
- Martillo de Guerra: 6700 monedas. Daga de Halcón: 7700 monedas.

TIENDA DE ARMADURAS

- Armadura Pesada: 5000 monedas.
 Corpiño de Seda: 5500 monedas.
- Armadura Magica, 6100 monedas. Escudo Mágico, 5000 monedas. Gorro Magico, 2700 monedas. Másicara de Hierro; 3500 monedas.

TIENDA DE ACCESORIOS

- Cola de Conejo: 50 monedas.
 Brazalete Dorado: 350 monedas. Anillo de Oro: 2000 monedas
- Tatuaje de Tipo Duro: 2400
- Gafas de Erudito: 2700 monedas.

ión: 3100 monedas.

- TIENDA DE ITEMS
- Cuajo en Polvo: 10 monedas. Leche Fresca: 30 monedas. Musgo Rojo: 30 monedas. Musgo Acuático: 35 monedas.

- VENDÉDOR AMBULANTE
- Hierba Medicinal: 24 monedas
- Hierba Antidótica: 30 monedas.
- Agua Bendita: 60 monedas. Ala de Quimera: 75 monedas

- Anillo de Oración: 9000 monedas.

- TIENDA DE ARMAS
- Rompeespadas: 5500 monedas. Cola de Golondrina: 6800 monedas. Espada Bastarda: 8800 monedas.

9500 monedas.

- TIENDA DE ARMADURAS Manto de Evasión: 6100 monedas.
 Armadura Mágica: 3000 monedas.
 Bikini Mágico: 13800 monedas.
 Escudo Mágico: 5000 monedas.
 Gorro Mágico: 2700 monedas.
 Máscara de Hierro: 3500 monedas.

- TIENDA DE ÎTEMS
- Agua Bendita: 20 monedas. Bulbo Lunar: 30 monedas. Bomba Pétrea: 450 monedas.

- TIENDA GENERAL
- Capa de Terciopelo: 9400 monedas.
 Malla de Dragón: 12000 monedas.
 Escudo de Dragón: 6900 monedas.
 Escudo de Hielo: 8500 monedas.

elmo de Hierro: 5500 monedas. TIENDA DE ITEMS

- Agua Bendita: 20 monedas
- Ala de Quimera: 25 monedas.

- Es. de Amor Seco: 120 monedas. ■ CATEDRAL DE SAVELLA TIENDA DE ARMAS Guadaña de Acero: 3700 monedas

- Puñal de Águila: 3900 monedas. Lanza Bélica: 4400 monedas - Estoque de Plata Bendita: 6600 **TIENDA DE ARMADURAS**
- Armadura de Placas: 2300 Cota de Plata: 4300 monedas.

Abrigo Mágico: 4400 monedas. Escudo de Acero: 2500 monedas

Máscara de Hierro: 3500 monedas. TIENDA DE ITEMS

TIENDA GENERAL

- Agua Bendita: 20 monedas. Bulbo Lunar: 30 mondas.
- Rosario de Oro: 500 monedas.

Agua Bendita 20 monedas Mazo Magico 9000 monedas

- Estoque de Mercurio 10500
- Cota de Bandido: 13000 monedas. Escudo de Llamas: 7100 monedas. Yelmo de Mitrilo: 13300 monedas. VALLE TRIANGULAN

- TIENDA DE ARMAS Dañadragones: 11000 monedas. Hacha del Rey: 17000 monedas.
- Espada de Ventisca: 21000
- Gran Arco_l 28000 monedas Hacha Pesada: 29000 munedas

Bastón de Resurrección: 45000

- TIENDA DE ARMADURAS - Armadura Gigante: 18000
- Armadura de Espejo: 21000
- Escudo Espejo: 15000 monedas. Escudo de Poder: 18000 monedas. Gorro de Pensar: 13000 monedas. Gran Yeung: 16000 monedas.

- TIENDA DE ÍTEMS
- Vestido Vaporoso: 14800 monedas. Hierba Antidótica: 10 monedas. Agua Bendita: 20 monedas.
- Esencia de Amor Seco: 120

Agua Mágica: 300 monedas.

Bomba Pétrea: 450 monedas.

- TIENDA DE ARMAS

- Bumerán afilado: 1360 monedas. Látigo de Cadena: 2200 monedas. Guadaña de Acero: 3700 monedas. Espada Onírica: 4700 monedas. Estoque de Plata Bendita: 6600

TIENDA DE ARMADURAS

Armadura de Placas: 2300 mon. Peto de Piata 3200 monedas.

Escudo Ligero: 2250 monedas Escudo de Acero: 2500 monedas Mascara de Hierro 3500 monedas.

- TIENDA DE ITEMS Agua Bendita 20 monedas. Rosano de Org. 500 monedas.
- VENDEDOR DE ITEMS Butbo Lunar: 30 monedas. Agua Bendita: 20 monedas.
- Espada Onirica: 4700 monedas.
- Caparazón de Tortuga: 2300 mon. Manto de Evasión: 3000 monedas.

Yelmo de Calavera. **CURPIÑO DIVINO** - Vestido Reluciente +

Corpiño Peligroso. **COTA DE BAILARINA**

- Conjunto de Bailarina + Cota de Plata.

COTA DE BANDIDO

- Hacha de Bandido + Falda de Bandido +

Armadura Pesada. COTA DE DRAGÓN

· Cota de Plata + Escama de Dragón + Escama de Dragón. **COTA DE MALLA**

· Látigo de Cadena + Vestimenta de Viaje. COTA DE PLATINÓ



- Cenizas de Santo + Cota Zombi. **COTA ZOMBI**

- Cota de Platino + Cola de Diablo.

PUÑAL DE DIABLILLO - Daga de Asesino +

Cola de Diablo. DAGA DE HALCÓN

- Zarzilimos + Tatuaje de Tipo Duro + Anillo de Agilidad.

ELEXIR ÉLFICO - Rocío de Yggdrasil + Aqua Mágica.

ESCUDO BLANCO - Leche Fresca + Leche Fresca + Escudo Ligero. **ESCUDO DE BRONCE**

- Escudo de Piel + Puñal de Bronce.

ESCUDO DE PIEL

- Tapadera + Piel de Animal **ESCUDO DE DRAGÓN**

- Escudo de Acero + Escama de Dragón +

Escama de Dragón. **ESCUDO DE ESCAMAS** - Escama de Dragón +

Escudo de Piel. **ESCUDO DE FUEGO** - Escudo Mágico + Bumerán de Fuego.

ESCUDO DE HIELO - Escudo Mágico + Puñal Gélido.

ESCUDO DE LA DIOSA

- Cenizas de Santo + Escudo de Tánatos. **ESCUDO DE REY DE** METAL

- Escudo Ruinoso +



Cenizas de Santo + Oricalco.

ESCUDO DE PLATA

 Escdo de Espejo + Esencia de Amor Seco + Agua Mágica. **ESCUDO DE PODER**

- Escudo Mágico + Anillo de Fuerza + Queso Curado. **ESCUDO DE SANTA**

- Escudo Blanco + Escudo Espejo + Agua Bendita **ESCUDO DE TÁNATOS**

- Escudo de Diosa -Cola de Diablo. **ESCUDO DE TEMPLARIO**

- Uniforme de Templario + Escudo de Hierro. ESCUDO MÁGICO

- Anillo de Oración + Rubí de Protección + Escudo de Acero. **ESCUDO RUINOSO**

- Cola de Diablo + Escudo de Rey de Metal. **ESENCIA DE** AMOR SECO

- Agua Bendita + Medicina Fuerte. **ESPADA DE COBRE** - Puñal de Bronce +

Puñal de Bronce. **ESPADA DE DOBLE FILO**

- Megaespada Doble + Cola de Diablo. MEGAESPADA **DE HALCÓN**

- Espada de Halcón + Brazalete Meteoro. **ESPADA DE HELADA**

 Espada Bastarda + Puñal Gélido + Queso



DRAGOESPADA REAL

- Espada de Metal Líquido + Espada de Dragovia. **ESPADA DE METAL**

LÍQUIDO - Espada Oxidada + Corona de Limo +

Oricalco. ESPADA MILAGROSA UBER

- Espada Milagrosa + Brazalete de Vida. **ESPADA OXIDADA**

- Espada de Metal Líquido + Mezcla Mystifying + Boñiga. **ESTOQUE DEL**

ÁNGEL CAÍDO - Estoque de Plata Bendita + Cola de Diablo + Ala de Murciélago. **ESTOQUE DE**



MERCURIO

- Estoque del Ángel Caído + Pañuelo de Mercurio + Pañuelo de Mercurio. **ESTOQUE DE PLATA**

RENDITA - Espada de Templario + Talismán Sagrado. FALDA MÁGICA

- Faldón de Bandido + Maza Mágica + Gorro Mágico.

FALDÓN DE PIEL - Pañuelo + Látigo de Piel.

GAFAS DE SABIO - Anillo de Claridad + Anillo del Despertar + Simiente del Saber

GORRO DE SABIO - Gorro Mágico + Gafas de Sabio. **GORRO DE PENSAR**

- Casco de Hierro + Gorro de Sabio. **GORRO DE PIELES**

- Gorro de Piel + Ala de Quimera

GUADAÑA INFERNAL - Guadaña de Acero + Puñal Envenenado + Yelmo de Hades.

HACHA DE BANDIDO - Hacha de Combate + Llave de Bandido. **HACHA DE HIERRO**

- Guadaña Agrícola + Guadaña Agrícola. HACHA DE REY - Hacha de Oro + Corona de Limo.

HACHA DE LUNA Hacha de Oro + Misericordia Lunar.

HACHA DE PIEDRA - Casco de Piedra +

Vara de Ciprés. **HACHA ROMA** - Hacha de Hierro + Lingote de Oro.

LANZA DE HIERRO - Vara de Ciprés + Puñal.

LANZA DEMONÍACA - Aquia de Combate + Aguja Envenenada + Cola de Diablo.

LANZA DE TORBELLINO - Lanza Bélica + Cenizas de Santo.

LANZA LARGA - Vara de Ciprés + Vara

de Ciprés + Lanza de Hierro. LANZA SAGRADA - Lanza Larga +

Rosario de Oro. LÁTIGO FLAGELADOR Látigo Demoníaco + Cenizas de Santo.

LÁTIGO DE COLA DE DRAGÓN

- Látigo de Ofidio + Escama de Dragón + Escama de Dragón. LÁTIGO DE OFIDIO

- Látigo de Piel + Escudo de Escamas. LÁTIGO DE PIEL

- Cola de Diablo + Cenizas de Santo. LÁTIGO DEMONÍACO

- Látigo Flagelador + Cola de Diablo. LLAVE DE LADRÓN

- Puñal de Bronce + Clavo de Hierro. SUPERMAZA DE GUERRA

- Maza de Guerra + Brazalete Poderoso

MARTILLO MEGATÓN Supermaza de Guerra + Hacha de Conquistador + Oricalco. MÁSCARA DE

FANTASMA - Túnica Oscura + Yelmo de Hierro. **MATADRAGONES**



- Dañadragones + Brazalete Poderoso. **MATAZOMBIS**

- Dañazombis + Talismán Sagrado. MEDICINA ESPECIAL - Medicina Fuerte +

Medicina Fuerte. **MEDICINA FUERTE** - Hierba Medicinal + Hierba Antidótica.

PÓCIMA CHOCANTE - Aqua Bendita + Ala de Murciélago + Boñiga.

SUPERMUSGO - Musgo Rojo + Musgo Acuático + Hoja de Yaadrasil.

OREJAS DE CONEJITA - Diadema + Cola de

Conejo. PANACEA MAYOR

- Medicina Especial + Medicina Especial + Medicina Especial. **PANACEA MENOR**

- Medicina Especial + Medicina Especial. **PAÑUELO DE MERCURIO**

- Anillo de Agilidad + Pañuelo. PETO DE HIERRO

- Escudo de Hierro + Escudo de Hierro MISERICORDIA LUNAR

- Bulbo Lunar + Bulbo Lunar + Bulbo Lunar. PIEDRA DE SABIO

 Lingate de Ora + Oricalco + Rocío de Yggdrasil. **PONCHO**

- Piel de Dragón + Piel de Dragón. **PUÑAL DE ASESINO**

- Puñal de Águila + Aguia Envenenada. **QUESO ABRASADOR**

- Queso Súper Picante + Supermusgo + Boñiga de Dragón.

QUESO CONGELADO - Queso Frío + Musgo Acuático.

QUESO CURADO - Leche Fresca + Supermusgo + Esencia

de Amor Seco. **QUESO DE ÁNGEL**

- Leche Fresca + Supermusgo + Rocío de Yggdrasil. QUESO FRESCO

- Queso Normal + Musgo Acuático. QUESO FRÍO

- Queso Congelado + Musgo Acuático + Musgo Acuático. QUESO FUERTE

- Queso Normal + Sal Gema. QUESO BLANDO

- Leche Fresca + Cuajo en Polvo + Sal Gema. QUESO GLACIAL - Queso Frío +

Supermusqo+ Boñiga de Dragón. QUESO MUY FUERTE

- Queso Súper Picante + Queso Frío + Sal Gema. **QUESO PICANTE** - Queso Normal +

Musgo Rojo. QUESO SÚPER PICANTE - Queso Picante + Musgo Rojo + Musgo Rojo.

QUESO SUAVE - Queso Normal + Esencia de Amor Seco. **QUESO IRREGULAR** - Queso Normal + Agua

Mágica. RAÍZ DE ROSA - Medicina Fuerte +

Hierba Medicinal. **ROCÍO DE YGGDRASIL** - Hoja de Yggdrasil + Agua Mágica. RUBÍ DE PROTECCIÓN

- Anillo de Oración + Simiente de Defensa. **SOMBRERO ALEGRE**

- Gorro de Pieles + Zuecos de Ánimo. **SOMBRERO PUNTIAGUDO**

- Gorro de Piel + Clavo de Hierro. TALISMÁN SAGRADO Tatuaje de Tipo Duro +

Agua Bendita + Rosario de Oro. TIARA DE ORO

- Gorro de Pensar + Lingote de Oro + Tiara de Plata.

TIARA DE PLATA - Horquilla de Coral + Bandeja de Plata. TRAJÉ DE CONEJITA

- Cola de Coneio + Corpiño de Seda. **TÚNICA DE ÁNGEL** - Falda Mágica + Vestido



TÚNICA DE SABIO

- Birrete de Sabio + Túnica Mágica. **TÚNICA DE PRINCESA**

- Rosario de Oro + Vestido Reluciente. **VELO DE SERENIDAD**

- Manto de Evasión + Calzones.

TÚNICA OSCURA - Cola de Diablo + Ala de Murciélago + Manto de Evasión.

TURBANTE - Pañuelo + Pañuelo. **UNIFORME DE**

TEMPLARIO - Vestimenta de Viaje + Escudo de Templario. **VESTIDO DE PIEL**

- Una Piel de Animal + Conjunto de Bailarina. **VESTIMENTA DE VIAJE**

- Vestimenta Normal + Vestimenta Normal. YELMO DE BRONCE

- Casco de Piedra + Puñal de Bronce + Puñal de Bronce.

YELMO DE CALAVERA - Corona de Sol + Cola de Diablo.

YELMO DE HADES - Cola de Diablo + Yelmo de Mitrilo

YELMO DE MITRILO - Yelmo de Hades + Cenizas de Santo. ZAPATOS DE

ELEVACIÓN - Medias + Gorro Feliz Aunque aquí hemos puesto algunas recetas, ciertos objetos se pueden consequir con otros ingredientes. No temas experimentar aunque la receta que tengas en mente no se encuentre en esta lista.



GTA LIBERTY CITY STORIES

CONSOLA: PSP

■ COMBINACIONES DE BOTONES

Si ya has jugado a otros «GTA», ya sabes de qué va esto. En mitad de una partida es posible introducir montones de combinaciones de botones, que sirven para abrir desde trucos divertidos hasta otros muy útiles. Aquí tienes la lista con todas las combinaciones. Si las introduces correctamente, verás un mensaie de confirmación.



Es conveniente que no salves la partida después de introducir los trucos, porque podrías ocasionar que algunas misiones no se pudieran hacer. Usa los trucos como simple diversión y no como "atajo" para completar el juego. Advertido quedas, chavalote. - CONDUCTORES AGRESIVOS

■, ■, R1, X, X, L1, ●, ●.
- TODAS LAS LUCES
EN VERDE

▲, ▲, R1, ■, ■, L1, X, X.
- COCHES NEGROS
●, ●, R1, ▲, ▲, L1, ■, ■.

- COCHES BLANCOS X, X, R1, O, O, L1, A, A. - CABEZONES

‡, **‡**, **‡**, **⊕**,**⊕**, X, L1, R1.

- LOS COCHES SE MUEVEN EN EL AGUA •, X, ‡, •, X, †, L1, L

•, X, •, •, X, ↑, L1, L1.
- CAMBIAR TAMAÑO
DE LAS RUEDAS

●, →, X, ↑, →, X, L1, ■.
- DESTRUIR TODOS
LOS COCHES
L1, L1, ←, L1, L1, →,
X, ■.

- SUICIDARSE L1, ♦, ←, R1, X, ●,

- CRÉDITOS DEL JUEGO L1, R1, L1, R1, ↑, ↓, L1, R1. - RELOJ MÁS RÁPIDO L1, L1, ←, L1, L1, →,

•, X.
- JUGABILIDAD
MÁS RÁPIDA
R1, R1, L1, R1, R1, L1,

♣, X.

- JUGABILIDAD

MÁS LENTA

R1, ♠, X, R1, ■, ♠, ♠,

- ARMADURA A TOPE L1, R1, ●, L1, R1, X, L1, R1.

- SALUD A TOPE L1, R1, X, L1, R1, III, L1, R1.

- LAS CHICAS TE SIGUEN

♦, ♦, ♦, △, △, €, L1, R1.- 250.000 DÓLARES

- 250.000 DOLARES L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1. R1.

- NUNCA TE
PERSIGUEN
L1, L1, A, R1, R1, X,
...

- LOS TRANSEÚNTES TE ATACAN L1, L1, R1, L1, L1, R1,

↑, ▲.
- LOS TRANSEÚNTES
TIENEN ARMAS
R1, R1, L1, R1, R1, L1,

- CAOS ENTRE LOS TRANSEÚNTES L1, L1, R1, L1, L1, R1,

+, ■.
- TRACCIÓN PERFECTA
L1, ↑, ←, R1, △, ●,

- TIEMPO NUBLADO

↑, ↓, ▲, ↑, ↓, X, L1, R1. - TIEMPO LLUVIOSO

- TIEMPO LLUVIOSO

↑, ↓, ■, ↑, ↓, ●,

L1, R1.





- TIEMPO DESPEJADO ↑, ♦, ♠, ↑, ♦, ■, L1, R1.

- TIEMPO SOLEADO L1, L1, ●, R1, R1, ■, ▲, X.

- AUMENTAR NIVEL DE BÚSQUEDA L1, R1, ■, L1, R1, △, L1, R1.

- TRAJE DE TRANSEÚNTE AL AZAR L1, L1, ←, L1, L1, →,

- APARECE UN TANQUE "RHINO"

L1, L1, ←,L1, L1,→, ▲, ●.

- APARECE UN CAMIÓN

DE LA BASURA ▲, ●, ₹, ▲, ●, ↑, L1,

L1.
- JUGABILIDAD BOCA
ABAJO

♦, ♦, ♦, X, X, Ⅲ, R1,



L1.
- JUGABILIDAD BOCA
ARRIBA

△, **△**, **△**, **↑**, **→**, **L**, **R**.
- SET DE ARMAS 1 **↑**, **□**, **□**, **→**, **□**, **□**, **→**.
- SET DE ARMAS 2

↑, ♥, ♥, ↓, ←, ♥, ♥, →.
- SET DE ARMAS 3
↑, X, X, ↓, ←, X, X, →.

- ÉN MÚLTÍJUGÁDÓR, 2 BANDAS Y 14 PERSONAJES

↑, ↑, ↑, □, □, △, R1, L1. - EN MULTIJUGADOR,

4 BANDAS Y 28
PERSONAJES
↑, ↑, ↑, ♠, ♠, X,

↑, ↑, ↑, ●, ●, X, L1, R1. - EN MULTIJUGADOR, 7 BANDAS Y 43
PERSONAJES
↑, ↑, ↑, X, X, ■,
R1, L1.

EXTRAS POR MISIONES

Cumple las siguientes tareas en las misiones para conseguir algunos elementos extra:

TRAJE DE SALTO KING

- Completa todas las misiones que hay en el modo historia. 150 PUNTOS DE

ARMADURA - Pásate el nivel 12 en

las misiones Vigilante. BICKLE'76 Lleva a 100 pasajeros en el taxi.

PCJ 600 ANTIBALAS

 Lleva la moto de Wayne en la misión correspondiente.
 25 PUNTOS MÁS DE SALUD Pásate el nivel 10 en las misiones de transporte de fideos en Portland.

- Pásate el nivel 10 en las misiones de transporte de pizza en Stauton Island. **TONI ANTIBALAS**

 Pásate el nivel 12 en las misiones de bombero.

GENERAR 4.000 DÓLARES DE CAPITAL AUTOS

- Pásate el nivel 6 en las



misiones de vendedor de coches. **GENERAR CUATRO** VECES EL DINERO POR LOS COCHES EN EL BASURERO

 Pásate el reto de la moto en el basurero.

GENERAR DINERO DE "HOGS AND COGS"

- Vende 40 motos en Belleville Park, Staunton Island.

SI TE PILLA LA POLI NO PIERDES DINERO

 Pásate las misiones de los Ángeles Vengadores en Stauton Island.
 HALLENBACH GT

 Pásate el nivel 4 de las misiones de vendedor de coches.

TRAJE DE HÉROE

- Pásate el nivel 5 de las

HUEVOS DE PASCUA

Como es costumbre en todo «GTA», aquí hay un par de huevos de Pascua les decir, bromitas privadas de tos programadores):

HACER CRECER LA LUNA

 Cuando sea de noche, saca tu rifle de francotirador y mira a la luna. Haz zoom y dispara hacia ella. Veras que aumenta su tamaño. Cuanto más le dispares, más crecerá. Cuando haya crecido mucho, un tiro más bastará para devolverta a su tamaño original



VER UN "SMILEY"

- En Staunton Island hay un aparcamiento en la esquina suroeste. Busca unas escaleras blancas que hay entre el garaje y las entradas de la parte sur del parking. Sube las escaleras y salta el pequeño obstáculo de cemento. A continuación, gira al este y salta sobre el tejado que mira hacia el aparcamiento. Corre por el tejado hasta el otro lado, donde verás un patio Déjate caer en el patio y corre hasta la esquina noroeste del mismo. En un muro hay una imagen blanca con un "smiley" (una carita sonriente, vamos) en la que pone "Hota de nuevo". Es el mismo sitio de «Grand Theft Auto III» en el que ponía "se supone que tú no debenías estar aqui". Estos programadores

EL NUEVO ÁLBUM DE MADD DOGG

 Detrás del cuartel general de Toni en Portland hay un anuncio que publicita la versión remasterizada digitalmente del último álbum de Madd Dogg. ¿A que os suena? Efectivamente, Madd Dogg era el rapero de «GTA San Andreas»

CANDY SUXXX VUELVE A LA CARGA

- En el distrito de Red Light, en zonas de Staunton Island y en Shoreside Vale puedes encontrar muchos carteles anunciando la nueva película de Candy Suxxx. El póster muestra unos pechos con un sujetador negro y el nombre de Candy. Por si no os acordáis, ella era una estrella porno en «Vice City».



misiones de los Ángeles Vengadores en Shoreside Vale. **CARRERA INFINITA**

- Pásate el nivel 12 de las misiones de ambulancia.

MULTIJUGADOR

- Pásate la misión "Paseando a Mr. Leone". APARECE UNA MOTO SUPER ANGEL EN LA GUARIDA DE **PORTLAND**

- Pásate las misiones de los Ángeles Vengadores en Portland. SUPER LAND STALKER

GENERADO EN LA GUARIDA DE SHORE SIDE VALE

 Pásate las misiones de Turismo. **EN ROPA INTERIOR**

- Haz un salto único

RECOMPENSAS POR LOS PAQUETES

Encuentra las siguientes cantidades de paquetes para desbloquear un montón de trucos. PISTOLA EN LA **GUARIDA**

- 10 paquetes.



ESCOPETA EN TODAS LAS GUARIDAS

- 20 paquetes. **ARMADURA EN TODAS** LAS GUARIDAS

- 30 paquetes. MP5 EN TODAS LAS **GUARIDAS** - 40 paquetes.

PYTHON EN TODAS LAS GUARIDAS 50 paquetes

M4 EN TODAS LAS **GUARIDAS**

- 60 paquetes. RIFLE DE FRANCOTIRADOR EN **TODAS LAS GUARIDAS**

- 70 paquetes LANZALLAMAS EN **TODAS LAS GUARIDAS**

- 80 paquetes. LANZACOHETES EN **TODAS LAS GUARIDAS**

- 90 paquetes. 50.000 DÓLARES

- 100 paquetes.

M ARMAR UN LÍO SIN QUE TE BUSQUE LA POLICÍA

Empieza una nueva partida y comienza la primera misión, en la que tienes que llevar a Vicenzo a su guarida. Antes de llegar, bájate del coche y haz lo que quieras. Como la historia principal aún no habrá comenzado, podrás hacer el gamberro todo lo que quieras y la policía no te buscará.

STRETCH A PRUEBA DE BALAS

Ve a Staunton Island en la misión "Búsqueda y Rescate", que activas hablando con Sal en el teléfono de pago. Coge la limusina en el garaje de Sal y condúcela hasta tu garaje. No vavas al indicador amarillo. En lugar de esto, ve directamente desde el garaje de Sal al tuyo. Después de que la limusina esté en tu garaje, fracasa en la misión (muere o haz estallar la limusina cuando estés en tu garaje) y el Stretch a prueba de balas será sólo para ti.

■ PCJ - 600 A PRUEBA DE BALAS

En la misión en la que tienes que perseguir a Wayne, mátalo mientras se encuentre sobre la moto (no se puede caer de la moto o no será a prueba de balas nunca más). Roba la moto y sálvala para tener la PCJ - 600 a prueba de balas. ¡Qué lujo!

PATRIOT A PRUEBA DE BALAS

En la misión "Falsos Ídolos" tienes que acabar con tres personas famosas. Una de ellas va en un helicóptero, otra en una limusina y otra en un Patriot antibalas, Para esta misión recibirás un útil lanzacohetes. En primer lugar, cárgate la limusina y el helicóptero



lo más rápido que puedas. No ataques al Patriot aún y espera a que la personalidad alcance la estación de Liberty City. Una vez llegue a la estación, saldrá del vehículo y correrá hacia la entrada de la estación. Acaba con él para completar la misión. El Patriot estará cerrado, por lo que tendrás que empujarlo hasta tu garaje. Usa otro vehículo para empujarlo

hasta el garaje y espera a que se cierre la puerta. Deja que se vuelva a abrir y tendrás el Patriot a prueba de balas con las puertas desbloqueadas.

AVENGER

Completa la misión "Ángeles Vengadores" en Portland, Como recompensa, recibirás un Angel modificado con una decoración especial. Ah, y para no perder la costumbre, es a prueba de balas. Sólo aparece una vez, así que tienes que guardarlo en tu garaje si lo quieres.

PREMIO AL **BUEN CIUDADANO**

Al igual que ocurría en Vice City, puedes recibir 50 dólares de recompensa si ayudas a los polis a detener criminales en la calle. La mayoría de las veces estos criminales suelen ser miembros de una banda. No importa quién sean. Atácales y deberías de recibir 50 "pavos" como premio por ser un buen ciudadano. Pero ojo, si atacas más de unas vez a los malotes, el poli empezará a perseguirte a ti. Ah, por cierto. No puedes hacer este truquillo si tienes, como mínimo, una estrella en tu nivel de búsqueda.

LAS PROSTITUTAS

Sin lugar a dudas, el apartado más polémico del juego y todo un

clásico en la serie. Al igual que en los anteriores episodios, hay prostitutas a las que puedes contratar, si bien son más escasas que en otras ocasiones Para poder tener sexo con ellas tienes que ir a visitarlas con un utilitario o un deportivo. Las motos y otros vehículos no sirven. Cuando te encuentres con ellas, para a su lado y se quedarán quietas durante unos momentos. Se sentarán en tu vehículo y tu dinero empezará a decrecer. Tendrás que llevarlas a un lugar alejado y discreto (las zonas con muchos árboles funcionan bien). Una vez llegues al lugar deseado, aparca y se empezarán a escuchar ruidos de... ejem, ya sabes. Cuando hayáis acabado, la chica saldrá del coche y se marchará. Como resultado, tu salud se habrá recuperado por completo. Como también pasaba en los otros juegos, es posible derribar a la prostituta después del "negocio" para recuperar el dinero (o casi todo), aunque es un acto totalmente despreciable.

BONIFICACIONES POR LOS VEHÍCULOS

Otra de las ventajas clásicas de la saga es que puedes



conseguir algunos extras si te montas en determinados vehículos. Aquí tienes la lista de los mismos:

- Si te montas en un coche de policía recibirás una escopeta con algunos cartuchos.

 Si te montas en una ambulancia, tu salud mejorará un poco.

- Si te montas en un coche blindado, recibirás una pequeña mejora en tu armadura. - Si te montas en un taxi obtendrás 12 dólares.



DINERO JUNTO A LOS CAJEROS

En Chinatown hay un banco cerca del restaurante Punk Noodles. Hay dos caieros automáticos en los que se paran algunos transeúntes de vez en cuando. Cuando veas que uno de los transeúntes se dirige hacia el cajero, espera a que termine de hacer sus operaciones bancarias y a continuación acaba con él. A menudo, estos transeúntes soltarán más dinero que el resto de las personas que te encuentres.

QUITARTE DE ENCIMA A LOS POLICÍAS

Si tu nivel de búsqueda actual es de una estrella y un policía te está persiguiendo a nie con una porra, puedes librarte de él sin tener que pelear. En lugar de eso, quédate de pie al lado de un transeúnte de forma que el policía lo golpee sin querer. El peatón puede hacer dos cosas. O saldrá corriendo o plantará cara al agente de policía. En este segundo caso, el poli empezará a atacar al transeúnte como un loco. Casi con toda probabilidad ganará la pelea el policía. Cuando esto suceda, el agente no se acordará de ti y por tanto no intentará detenerte, a no ser que le vuelvas a dar un motivo, claro. Ojo, este

truco no funciona

a ayudarle con

muchos trucos.

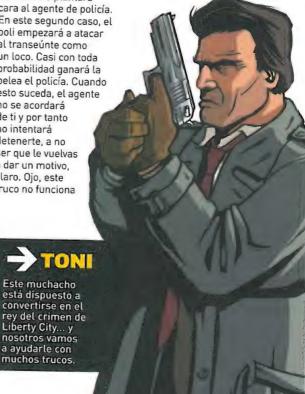
con todos los policías. Otros no se detendrán y seguirán atacándote, así que ten cuidado.

PILOTAR UN **HELICÓPTERO**

En realidad, esto es un fallo del juego, pero mola. En la misión La Calma Antes de la Tormenta", se supone que debes seguir a



Massimo, que va en un helicóptero. Síguelo hasta que efectúe su segundo aterrizaje y a continuación coge una moto, preferiblemente una PCJ - 600, Sube con ella por las escaleras. Dado que vas en un vehículo, no se activará el siguiente apartado de la misión. De esta manera podrás montarte en el helicóptero y pilotarlo. En realidad es un truquillo algo limitado. va que si te aleias demasiado de la zona en la que te montas en el helicóptero, contará como que has fracasado y tendrás que volver a empezar. ¡Pero es bonito mientras dura!



RAND THEFT AUT NANDREAS

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • XBOX



BÚSQUEDA

Aquí tienes la lista de las combinaciones de botones que hay para las versiones de PS2 y Xbox. Has de introducirlas en mitad de una partida. Te recordamos que es conveniente no salvar la partida tras introducir estos trucos, pues algunos estropean tu progreso. Empezamos: - AÑADIR ESTRELLAS 0, →, 0, →, ←, Ⅲ, X. . XBOX: B, →, B, →, ←, X, A, . - BAJAR BÚSQUEDA P52 R1, R1, ●, R2, ♠, ₹, ♠, ₹, ♠, ₹. XBOX: Gatillo derecho, Gatillo Derecho, B, Negro, ↑, ↓, ↑, ↓, 1. 4. - SUBIR BÚSQUEDA P52 R1, R1, ●, R2, →, **◆, →, ◆, →, ◆.**

XBOX: Gatillo derecho, Gatillo derecho, B. Negro, →, ←, →, ← **→**, **←**. - TU NIVEL DE ESTRELLAS NO VARÍA 52: ⊖, →, ⊕, →, ←, Ⅲ, A. 4. XBOX: B, →, B, →, ←, X, Y, 1.

METEOROLOGÍA - SIEMPRE ES MEDIANOCHE P521 Ⅲ, L1, R1, →, X, ♠, L1, +, +. XBOX: X, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, →, A, ↑, Gatillo izquierdo, ←, ←. - MAÑANA R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, . XBOX: Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, X. - MEDIODÍA PSA: R2, X, L1, L1, L2,





L2. L2. ₽

XBOX: Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, blanco, Blanco, Blanco, ♦. - CIELO NARANJA 32 ←, ←, L2, R1, →, ■, ■, L1, L2, X XBOX: ←, ←, Blanco, Gatillo derecho, →, X, X, Gatillo izquierdo, Blanco, A. - NOCHE R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, ▲. XBOX: Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, Y. - NIEBLA P57: R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X. XBOX: Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, A. - TORMENTA DE ARENA ↑, ♦, L1, L1, L2,

L2, L1, L2, R1, R2.

XBOX: ♠, ♣, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Gatillo izquierdo, Blanco, Gatillo derecho, Negro. - TORMENTA S2 R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, .. XBOX: Negro, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, Blanco, B.

COMPORTAMIENTO

- LOS COCHES VUELAN ■, +, L2, +, L1, ⊕, ↑ X . ←. XBOX: X, ♣, Blanco, ♠, Gatillo izquierdo, B, 1, - LOS BARCOS VUELAN R2, @, ♠, L1, ⇒, R1, →, ↑, Ⅲ, ▲. XBOX: Negro, B, ♠, Gatillo izquierdo, →, Gatillo derecho, →, ↑, X, Y. - LOS COCHES SE MUEVEN EN EL AGUA →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.



Gatillo derecho, Blanco, X, Gatillo derecho, Negro. - LOS COCHES SALEN **DESPEDIDOS** P521 ■, R2, ♦, ♦, ◆, **♦**, **←**, **←**, L2, X. XBOX: X, Negro, ↓, ↓ ◆, ♣, ◆, Blanco, A. - COCHES RÁPIDOS →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1. XBOX: Negro, Gatillo derecho, +, Blanco, Blanco, +, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, Gatillo dcho. - CONDUCTORES **AGRESIVOS** PS2 R2, , R1, L2, +,

R1, L1, R2, L2. XBOX: →, Negro, ↑, ↑, Negro, B, X, Negro, Gatillo izquierdo, →, ↓, Gatillo izquierdo. - MODO CAOS P52: L2, →, L1, △, →, →, R1, L1, →, L1, L1, L1. XBOX: Blanco, →, Gatillo izquierdo, Y, →, →, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, →, Gatillo izquierdo, Gatillo Izquierdo, Gatillo izqdo. - LOS TAXIS SALTAN AL PRESIONAR EL STICK P52 ↑, X, ▲, X, ▲, X, ■, R2, →. XBOX: ↑, A, Y, A, Y, A,

X, Negro, →.
- ATRAER PROSTITUTAS PS2 **■**, **→**, **■**, **■**, L2, X, ▲, X, ▲. XBOX: X, →, X, X, Blanco, A, Y, A, Y. - LAS PROSTITUTAS TE PAGAN P52 →, L2, L2, ↓, L2, 1, 1, L2, R2 XBOX: ⇒, Blanco, Blanco, ♣, Blanco, ♠, ↑, Blanco, Negro. - SIN TRANSEUNTES Y CON POCO TRÁFICO 52 X, ♦, ♠, R2, ♦, ▲, L1, ▲, ←. XBOX: A, ↓, ↑, Negro, ↓, Y, Gatillo izquierdo, - PEATONES ATACAN P52 \$, \$, \$, \$, X, R2, R1, L2, L2. XBOX: ₩, ♠, ♠, ♠, A, Negro, Gatillo derecho, Blanco, Blanco. - BATALLA CAMPAL P52 ♣, ←, ♠, ←, X, R2, R1, L2, L1.



XBOX: ↓, ←, ♠, ←,

derecho, Blanco, Gatillo

- LOS TRANSEÚNTES

ATACAN CON ARMAS

P52 R2, R1, X, ▲, X, ▲,

A, Negro, Gatillo

izquierdo.



XBOX: A. Gatillo izquierdo, ♠, X, ♣, A, Blanco, Y, ↓, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo izq.

ME JORAS 250.000 DÓLARES, SALUD Y ARMADURA P52 R1, R2, L1, X, +, ♦, ⇒, ♠, ←, ₹, ⇒, ♠. XBOX: Gatillo derecho, Negro, Gatillo izquierdo, A, ←, ♣, →, **↑**, **♦**, **♦**, **↑**. - MODO ADRENALINA P52: X, X, ■, R1, L1, X, ₱, ♣, X. XBOX: A, A, X, Gatillo Derecho, Gatillo Izquierdo, A, ♦, ←, A. - MEJOR SUSPENSIÓN PS2. ■, ■, R2, ←, ↑, ■, R2, X, X, X. XBOX: X, X, Negro, ←, 1, X, Negro, A, A, A. - MUCHA PUNTERÍA CUANDO CONDUCES P52: ♠, ♠, ₪, L2, →, X, R1, ↓, R2, ●. XBOX: ↑, ↑, X, Blanco, →, A, Gatillo derecho, ♦, Negro, B. - MUNICIÓN INFINITA P52: L1, R1, ■, R1, ←, R2, R1, ←, ■, ↓, L1, L1. XBOX: Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, X, Gatillo derecho, +, Negro, Gatillo derecho, ←, X, ↓, Gatillo izquierdo, Gatillo izq. - SALUD INFINITA $P52(+, X, \rightarrow, \leftarrow, \rightarrow, R1,$ **→**, **♦**, **↑**, **△**. XBOX: ♣, A, →, ←, → Gatillo der., ⇒, ♦, ↑, Y. - RESPETO A TOPE PS2 L1, R1, ▲, ♣, R2, X, L1, ♠, L2, L2, L1, L1. XBOX: Gatillo izquierdo. Gatillo derecho, Y,

♦, Negro, A, Gatillo

izquierdo, 1, Blanco,

HUEVOS DE PASCUA

Aquí va una selección de alguna de las bromitas que los chicos de Rockstar han introducido en el juego:

• Si vas a Unity Station en la ciudad de Los Santos, mira en el túnel por el que pasa el tren. En la parte superior del mismo hay un cartel publicitario, en el que se anuncian unos basureros Ilamados True Grime. Obviamente, es una broma relativa a «True Crime» una saga "rival" de «GTA»



• Consigue el jetpack y vuela hasta la parte superior del puente Gant. Arriba hay un cartel diciendo que ahí no hay huevos de Pascua y que te marches a otro lado. Estos chicos de Rockstar se superan a sí mismos

· Si disparas a la luna con el rifle de francotirador, podrás cambiarla de tamaño varias veces. Si disparas en su tamaño tope, volverá a encoger

 Ve al gimnasio en Las Venturas y atraviesa el garaje que hay cerca
 Permanece quieto en el callejón y mira el edificio que hay enfrente de la calle que está a tu derecha. Verás gente saltando del tejado. Es muy probable que se trate de una broma privada relacionada con el juego clásico «Lemmings» (ya sabéis, el de los bichitos suicidas), puesto que Rockstar North hizo el jueg tiempo atrás. Por aquellos tiempos, la compañía respondía al nombre de DMA



Blanco, Gatillo

izquierdo, Gatillo izq. "SEX APPEAL" A TOPE PS2: ●, ▲, ▲, ↑, ●, R1, L2, ♠, ▲, L1, L1, L1. XB0X: B, Y, Y, ♠, B, Gatillo derecho, Blanco, 🛉 , Y, Gatillo izq., Gatillo izq., Gatillo izq. - SIN HAMBRE PS2 ■, L2, R1, ▲, ♠, ■, L2, 1, X XBOX: X, Blanco, Gatillo derecho, Y, ↑, X, Blanco, A. A. - AIRE INFINITO PSZ: ₹, ←, L1, ₹, ₹, R2, ♣, L2, ♣ XBOX: ♦, ←, Gatillo izquierdo, ↓, ↓, Negro, ♦, Blanco, ♦. - SÚPER PUÑETAZOS P52 ↑, ←, X, ▲, R1, ●, O. O. L2. XBOX: ♠, ←, A, Y, Gatillo derecho, B, B, B, Blanco. - VEHÍCULO A TOPE P52 | L2, X, R1, L2, L2, ←, R1, →, L1, L1, L1. XBOX: X, Blanco, A, Gatillo der., Blanco, Blanco, ←, Gatillo der., →, Gatillo izq., Gatillo izq., Gatillo izq.

- CONDUCC. PERFECTA PS2: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1. XBOX: X, Gatillo der., Gatillo der., ←, Gatillo der., Gatillo izq., Negro, Gatillo izquierdo. - RECLUTAR A CUALQUIERA CON ARMAS DE 9MM P52: ♦, ■, ♠, R2, R2, ↑, →, →, ↑. XBOX: ↓, X, ↑, Negro, Negro, ↑, →, →, ↑. - RECLUTAR A CUALQUIERA **CON COHETES** R2, R2, R2, X, L2, L1, R2, L1, ♣, X. XBOX: Negro, Negro, Negro, A, Blanco,

Gatillo izq., Negro,

Gatillo izq., ↓, A.
- SALTOS CON LA MOTO

2. A, E, O, O, E, O,

, L1, L2, L2, R1, R2.

XBOX: Y, X, B, B, X, B,

B, Gatillo izq., Blanco, Blanco, Gatillo der., Negro. - SUPER SALTOS PS2 + +, A, A, +, +, ←, →, ■, R2, R2.

XBOX: ♠, ♠, Y, Y, ♠, ♠,

←, →, X, Negro, Negro. W VELOCIDAD - RELOJ MÁS RÁPIDO P52: ●, ●, L1, Ⅲ, L1, Ⅲ, ■, ■, L1, A, ©, A. XBOX: B, B, Gatillo izq., X, Gatillo izq., X, X, X, Gatillo izq., Y, B, Y. - JUGABILIDAD RÁPIDA P52: △, ↑, →, ↓, L2, L1. XBOX: Y, ↑, →, ↓, Blanco, Gatillo izq., X.

- JUGABILIDAD LENTA ²52 ▲, ↑, →, ↓, Ⅲ, R2, R1. XBOX: Y, ♠, ♣, ¥, X,

Negro, Gatillo der.

ARMAS

- SET DE ARMAS 1 PS2: R1, R2, L1, R2, ←, ₹, ⇒, ↑, ←, ₹, ⇒, ↑. XBOX: Gatillo der., Negro, Gatillo izq., Negro, ←, ♣, →, ♠, ←, **↓, ⇒, ↑**. - SET DE ARMAS 2 P52: R1, R2, L1, R2, ←, ₹, →, ↑, ←, ₹, ₹, ←. XBOX: Gatillo der., Negro, Gatillo izq, Negro, ←, ↓, →, ↑, ←, ♦, ♦, ←. - SET DE ARMAS 3 P52 R1, R2, L1, R2, ←, ♦, ⇒, ♠, ←, ₹, ₹, ₹. XBOX: Gatillo derecho, Negro, Gatillo izquierdo, Negro, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

- GORDO A TOPE P\$2: A, ↑, ↑, ←, →, ■, 0. 4. XBOX: Y, ♠, ♠, ♣, ♣, X, B, ... - MÚSCULOS A TOPE P52 △, ↑, ↑, ←, →, Ⅲ, XBOX: Y, ♠, ♠, ♠, ♠, X. B. -. - POCO CUERPO

COMPLEXIÓN

XBOX: Y, ♠, ♠, ♠, →, X, B, →. - DELGADO

P52: △, ↑, ↑, ←, →, ■,

PS2: ▲, ↑, ↑, ←, →, Ⅲ, XBOX: Y, ♠, ♠, ♠, ♠,

COMBINACIONES PARA LOS VEHICULOS

BLOODRING BANGER 4, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, +, + XBOX: 4, Gatillo derecho, B, Blanco, Blanco, A, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, 🗢, 💠.

PS2:
, L1,
, R1, L2, X, R1, L1,
, X, XBOX: B, Gatillo izquierdo,
, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, B, A.

PS2: R2, L1, L1, →, →, ↑, ↑, X, L1, →. XBOX: Negro, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, +, +, +, +, A, Gatillo izquierdo, +.

PSC R1, ©, R2, →, L1, L2, X, X, III, R1. XBOX: Gatillo derecho, B, Negro, →, Gatillo izquierdo, Blanco, A, A, X, Gatillo derecho.

PST R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ♠, ♠, R2. XBOX: Negro, Gatillo izquierdo, B, →, Gatillo izquierdo, Gatillo derecho, →, ♠, B, Negro.

2. ●, X, L1, ●, ●, L1, ●, R1, R2, L2, L1, L1. XBOX: B, A, Gatillo izquierdo, B, B, Gatillo izquierdo, B, Gatillo derecho, Negro, Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

PS1. ▲, ▲, ■, ●, X, L1, L1, ♦, ♦. XBOX: Y, Y, X, B, A, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, . . .

157. →. ↑. R1. R1. R1. ↓. △ △, X, ●, L1, L1. XBOX: →. ↑. Gatille derecho, Gatille derecho, Gatillo derecho, 4, Y, Y, A, B, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo

PS2: +, +, ‡, ‡, †, †, **m**, •, **a**, R1, R2. XBOX: +, +, ‡, ‡, †, †, X, B, Y, Gatillo derecho, Negro. RANCHERA

P52 ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.

XBOX: †, →, →, Gatillo izquierdo, →, †, X, Blanco.

PS2. •, •, L1, •, •, •, L1, L2, R1, A, •, A. XBOX: B, B, Gatillo izquierdo, B, B, B, Gatillo izquierdo, Blanco, Gatillo derecho, Y, B, Y.

PS: R2, †, L2, ←, ←, R1, L1, ⊕, → XBOX: Negro, †, Blanco, ←, ←, gatillo derecho, gatillo izquierdo, B, →.

> ●, ♠, L1, L2, ♣, R1, L1, L1, ♠, ♠, X, ▲
XBOX: B, ♠, Gatillo izquierdo, Blanco, ♣, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo, 🚓

CAMION DE LA BASURA

P52 •, R1, •, R1, +, +, R1, L1, •, +. XBOX: B, Gatillo derecho, B, Gatillo derecho, +, ◆, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, B, ❖.

PS2 R1, \diamondsuit , \diamondsuit , \diamondsuit , R2, \diamondsuit , \diamondsuit , \blacksquare , \diamondsuit , L2, L1, L1. XBOX: Gatillo derecho, \diamondsuit , \diamondsuit , Negro, \diamondsuit , \diamondsuit , X, →, Blanco, Gatillo izquierdo, Gatillo izquierdo.

PSZI ▲, ▲, ■, ●, X, L1, L2, ↓, ↓. XBOX: Y, Y, X, B, A, Gatillo izquierdo, Blanco, ↓, ↓



X, B, →.

ASPECTO

- COCHES - TANQUE PS2 L1, L2, L2, ↑, ♦, ₩, ♠, R1, R2, R2. XBOX: Gatillo izquierdo, Blanco, Blanco, ↑, ↓, ♦, ♠, Gatillo derecho, Negro, Negro. - LOS COCHES SON INVISIBLES PS2. ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1. XBOX: Y, Gatillo izq., Y, Negro, X, Gatillo izq., Gatillo izquierdo. COCHES DE CAMPO P52. L1, L1, R1, R1, L2, L1, R2, ♣, ♠, ♠. XBOX: Gatillo izquierdo, Gatillo izq., Gatillo der., Gatillo der., Blanco, Gatillo izq., Negro, ↓, **4.** 4. - CHICAS EN BIKINI PS2 +, +, +, +, =, 0, L1, R1, ▲, ↓

B, Gatillo izquierdo,

XBOX: B, Gatillo izg.,

♦, Blanco, ←, A, Gatillo

- TRÁFICO ROSA

R1, L1, → ●.

Gatillo derecho, Y, ↓.

●, L1, ♦, L2, ←, X,

- ELVIS Ⅲ, ♦, ●. R1, ⊕, ■. **OTROS** XBOX: ↑, ↑, ↓, ↓, X, P52/ ←, →, L1, L2, R1,

der., Gatillo izq., →, B. - TRÁFICO NEGRO 52: ●, L2, 🛊 , R1, 🗢, X, R1, L1, ←, ⊚. XBOX: B, Blanco, ↑. Gatillo derecho, ←, A, Gatillo derecho, Gatillo izquierdo, +. B. PS2 L1, ●, ▲, L1, L1, ■, L2, ↑, ♦, ←. XBOX: Gatillo izquierdo, B, Y, Gatillo izquierdo, X, Blanco, ↑, ♦, ← - PAYASOS ASESINOS PS2 A, A, L1, ■, ■, ●, XBOX: X, Y, Gatillo izq., X, X, B, X, ♣, B. - MAFIOSOS ASIÁTICOS P52: X, X, ♣, R2, L2, ♠, XBOX: A, A, ♣, Negro, Blanco, B, Gatillo derecho, B. X.

- JETPACK

R2, ♠, ♣, ♣, ♣. XBOX: ←, →, Gatillo izq., Blanco, Gatillo der, Negro, ↑, +, +, →. - DESTRUIR COCHES R2, L2, R1, L1, L2, R2, III, A, O, A, L2, L1 XBOX: Negro, Blanco, Gatillo der., Gatillo izq., Blanco, Negro, X, Y, B, Y, Blanco, Gatillo izq. - SUICIDARTE PS2 →, L2, ↓, R1, +, +, R1, L1, L2, L1. XBOX:→, Blanco, ♣, Gatillo der., ←, ←, Gatillo der., Gatillo izq., Blanco, Gatillo izquierdo. - PARACAÍDAS PS2: ←, →, L1, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, →, L1. XBOX: ←, →, Gatillo izq., Blanco, Gatillo der., Negro, Negro, ↑, ♦, →, Gatillo izquierdo. - SEMÁFOROS VERDES



Las claves para llegar hasta el final de los juegos

RESIDENT EVIL

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE

LAS HIERBAS

Como sabrás, hay tres tipos de hierbas en el juego: las verdes, las amarillas y las rojas. Si vendes al buhonero la mezcla de las tres. te dará un montón de "pasta". Éstas son todas las combinaciones posibles de las hierbas.



VERDE + VERDE

- Restaura bastante salud.

VERDE + ROJA

- Restaura toda la salud. VERDE + AMARILLA
- Aumenta el medidor de salud y la restaura un poco.

VERDE + VERDE + VERDE

- Restaura toda la salud. VERDE + ROJA + **AMARILLA**
- Aumenta el medidor de salud y la restaura por completo.



TRAILERS

Si no tocas ningún botón en la pantalla de título durante un rato.



se activarán trailers promocionales del juego. Son curiosos.

M AYUDA CON EL **SEGUNDO JEFE**

Al principio del juego te encontrarás con un perro atrapado en una trampa para osos. Libéralo y como agradecimiento te avudará en el combate contra el Gigante.

AYUDA **EN LA CABAÑA**

Cuando estés en la zona de la cabaña en la que atacan los pueblerinos, permanece cerca de Luis el tiempo que puedas. Al pasar un rato, empezará a tirarte munición para el revólver. Continuará haciendo esto hasta que os toque subir las escaleras.

MATAR A LAS PLAGAS FÁCILMENTE

La Granada Cegadora no sólo es útil para deiar a los enemigos momentáneamente indefensos. Lánzala cerca de una Plaga (los bichos voladores) y morirá instantáneamente.

MUCHO DINERO EN EL CASTILLO

Cuando llegues al castillo verás un grupo de sectarios rezando juntos. Si los asustas se marcharán, así que evita esto. Antes de las alcantarillas te han debido de dar una granada cegadora. Pues bien, guárdala y cuando te prepares para sorprender a los sectarios, ve al norte y balancéate con la lámpara de



techo. Cuando estés en el otro lado, mira hacia abajo e intenta golpearlos a todos con la granada cegadora para atontarlos. No pierdas el tiempo y salta hasta abajo. Corre hacia el norte, hacia su punto de salida, para que no puedan escaparse. Ahora, si tienes una granada incendiaria o de fragmentación, puedes usarla aquí para acabar con ellos. Si no, usa lo que tengas. La cuestión es que, cuando los mates, cada uno soltará una espinela y el lider soltará un colgante de los Iluminados. En total. ganarás con todo el lío

unas treinta y dos mil pesetas. ¡Genial!

BUHONERO

Al principio del capítulo 2-1, súbete a la barca y ve hacia la derecha. . Verás unas llamas azules, lo cual indica que hay un buhonero escondido en ese punto.

REFERENCIAS A «PRODUCT NUMBER 03»

Si ya has desbloqueado el minijuego "Mercenarios", juega como John Krauser o Hunk. Si te fijas, las canciones de estos dos personajes están extraídas de «Product Number 03», otro juego de acción de Capcom que salió en GameCube hace bastante tiempo.

CONTROLAR LA **PANTALLA DE TÍTULO**

Cuando estés en la pantalla de Press Start, pulsa el stick derecho en PS2 o el C-Stick en GameCube para mover el fondo. También puedes acercar



y alejar la imagen. Para ello, pulsa R1 y L1 en Playstation 2 o R y L en GameCube.

DINERO EN LOS CUADROS

A partir de la zona del castillo, mira en todos los cuadros de Saddler que encuentres. Siempre te harás con 5.000 pesetas, que no vienen nada mal.

LOS HUEVOS

Cuando llegues al túnel con el buhonero más allá del pueblo, vuelve a la zona de la granja y espera a que las gallinas pongan huevos.



Sal y vuelve a entrar para repetir el proceso. Después de rellenar tu inventario, puedes ir hasta el buhonero para vender los huevos. Los blancos re reportarán 300 pesetas, los marrones 600 y los dorados 6.000 pesetas. Ah, por si no lo sabías, los huevos te sirven para recuperar salud. Son muy útiles, ya que sólo ocupan un espacio en el maletín.

OTRAS FORMAS DE MORIR

Aquí tienes algunas formas especiales de morir. Hombre, pierdes la partida, pero siempre es interesante verlo. Oio, se van a describir cosas un poco fuertes que sólo deberían hacer mayores de edad, ¿eh?. Advertidos quedáis.

EL BICHO EN LAS ZONAS DE CARGA - Este monstruo nos

proporciona algunos de los momentos más angustiosos del juego v además tiene tres formas de matarnos. La primera es cuando está en el techo. Si no lo esquivas, atrapará a Leon y le romperá el cuello. Otra es cuando tiene la cola en forma de tijeras. Cogerá a Leon por las piernas y lo partirá por la mitad... Bastante dantesco, La tercera muerte puede ocurrir cuando empieza la lucha final al lado del acantilado, después de que caigan las tres cajas. Dispárale hasta



que se meta bajo tierra. Deja que te mate cuando suria de repente. **LUIS SERA**

 Este tipo es tu amigo, siempre y cuando no lo traiciones... Cuando estés en la cabaña rodeado por los pueblerinos, dispara a Luis entre cinco y ocho veces. No tendrá más remedio que defenderse...

JEFE MENDEZ

- En la lucha del granero, deja que te



atrape en la escena de corte

COCODRILO DEL LAGO

- Cuando le venzas, no cortes la cuerda y déjate arrastrar. - Antes del combate
- con él, permanece en el embarcadero que está al lado del lago. Dispara con la escopeta al aqua varias veces. El monstruo saldrá enojado y te comerá.

CÓCTELES MOLOTOV - Al principio del juego, sube por la escalera de la torre y deja que los pueblerinos te quemen.

- Después de pasarte el

DECAPITACIÓN



juego una vez, participa en el juego de los Mercenarios. Ve al nivel del agua y corre hasta que te encuentres con un hombre que tiene dos sierras eléctricas Permanece cerca de él y te cortará la "chaveta".

INSECTOS GIGANTES

- Deja que te vomiten encima y ya verás que muerte más horrible...

LOS TRUCOS EXCL

Los trucos de estas dos páginas sirven tanto para las versiones de PS2 como las de GameCube. Sin embargo, PS2 tiene algunos extras

TRAJE DE GANGSTER PARA LEON Y ARMADURA PARA ASHLEY

Completa el modo Camino Separados y tendrás la opción de stos trajes ARMA PRL 412



más espectacular que hay en todo el juego. El "cacharrito" dispara un rayo láser y ciega a los enemigos. Además, a diferencia de las otras armas, se adquiere gratis. Para conseguirla, completa el juego en dificultad Profesional.



JEFE DE LA PRISIÓN

- Ten poca salud y deja que te mate con su primera carga. Te empalará dos veces.

LOS DOS GIGANTES DE LA PISCINA DE LAVA

- Activa el interruptor y permanece cerca de la piscina para caer allí y, bueno... Ya lo verás.

LUCHA DE CUCHILLOS - Al final, deja que presione el cuchillo a través de la cavidad.

PUERTA TRAMPA EN EL SUELO

- Cuando Salazar te haga caer por la trampilla, no pulses nada y serás empalado en el suelo.

TAPONES

Cuando has avanzado bastante en el juego, puedes acceder a las galerías de tiro donde. además de dinero, puedes conseguir tapones con figuras de los personajes del juego. Esto es lo que tienes que hacer:

ADA WONG

- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego A o destruye todos los objetivos en el tipo de juego A.

ASHLEY GRAHAM

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.

BUHONERO

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de iuego C. DON DIEGO



- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.

DON ESTEBAN

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de iuego B.

DON JOSÉ

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.

DON MANUEL

- Consigue 3000 puntos

o más en el tipo de juego B.

DON PEDRO

- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego C o destruye todos los objetivos en el tipo de juego C.

DON SALVADOR

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego B.

FANÁTICO CON BALLESTA

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.

FANÁTICO CON ESCUDO



- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.

FANÁTICO CON GUADAÑA

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.

HERMANAS BELLA

- Consigue 4000 puntos o más en el tipo de juego B o destruye todos los objetivos en el tipo de juego B.

LÍDER FANÁTICO

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego C.

LEON CON PISTOLA

- Consique 3000 puntos o más en el tipo de iuego A. LEON CON

LANZACOHETES

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de iuego A.

LEON CON ESCOPETA

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A

LUIS SERA

- Consigue 3000 puntos o más en el tipo de juego A.

CASTIGADORA

Destruye todos los objetivos azules en la parte del pueblo. De este modo podrás adquirir gratis el arma Castigadora si hablas con el buhonero.



MEJORAS EXCLUSIVAS

Una vez has mejorado por completo todas las características de un arma, puedes comprar una mejora exclusiva para ese arma en concreto. Eso sí, estas mejoras cuestan bastante dinero. Éstas son las mejoras que se consiguen:

RIFLE **SEMIAUTOMÁTICO**

- 0.40 de cadencia de disparo.

TMP

 1.8 de potencia. **ARMA ANTIDISTURBIOS**

- 10 de potencia.

MATILDA - 100 de munición máxima

ESCOPETA STRIKER

- 100 de munición máxima.

RIFLE

- 18 de potencia. BLACKTAIL

- 3.4 de potencia.

RED9 - 5 de potencia

BROKEN BUTTERFLY

- 50 de potencia. LANZAMINAS

- Se acopla un misil

buscador. REVÓLVER

- Las posibilidades de conseguir un tiro en la cabeza se multiplican por cinco.

ESCOPETA

- Se aumenta la potencia en los objetivos distantes. PUNISHER



- Atraviesa hasta cinco cuerpos a la vez. KILLER7

- No tiene una meiora exclusiva.

■ MÁS PERSONAJES **EN EL MODO** MERCENARIOS

Al principio sólo puedes jugar con Leon en este modo de juego, pero hay cuatro personajes más que puedes desbloquear. Para ello, consigue 30.000 puntos o 4 estrellas en los siguientes escenarios. ADA

- Consíguelo en el escenario del pueblo.

AL COMPLETAR EL JUEGO...

Estos son los extras que consigues si

completas el juego - Minijuegos de Ada y Mercenarios Dificultad Profesion

Traje de Policia de Raccoon para Leon, de Estrella Pop para Ashley y vestido para Ada

Posibilidad de comprar el revólver Matilda, el lanzacohetes infinito y

Otra pantalla de título

Has de iniciar una nueva partida con el archivo de juego completado. De este modo, podrás comprar las nuevas arm

Además, si te pasas el minijuego de Ada, podrás adquirir la potentísima ametralladora Chicago

Por último, si completas el juego dos veces o consigues un rango de cinco estrellas en todas las fases de la modalidad Mercenarios podrás adquirir el arma Cañón, que tiene una gran potencia. Si mejoras todas sus características obtendrás, para rematar, munición infinita en este arma. Casi nada, chaval



KRAUSER

- Consíguelo en el escenario del castillo.

HUNK

- Consíguelo en el escenario de la base de los comandos. WESKER

- Consíguelo en el escenario de la zona acuático.

■ PUZZLE DE LA IGLESIA

No es particularmente complicado, pero por si te lías, aquí tienes el orden en que has de mover las vidrieras de la iglesia.

- Mueve el interruptor rojo dos veces.
- Mueve el verde tres veces.
- Mueve el azul una vez y listo.

PUZZLE DE LA CÁMARA DE REFRIGERACIÓN

Mueve los interruptores en este orden.

- Una vez el azul.
- Dos veces el verde.
- Por último, mueve tres veces el rojo. ¡Ya está!





Así de chulo podéis vestir a Leon en la versión PS2 tras exprimir el juego. Y es que todo un clásico de la saga, los trajes ocultos, no podía faltar en la última entrega de «Resident Evil».

Las claves para llegar hasta el final de los juegos

O 64 D

CONSOLA: NINTENDO DS



LAS LLAVES DE LOS PERSONAJES

Como sabrás, empiezas la aventura con Yoshi, pero hay tres personajes ocultos más con los que puedes jugar. Para ello tienes que tener la llave necesaria para abrir la puerta donde se encuentran atrapados. Aquí tienes cómo consequir esas llaves:

LLAVE DE MARIO

- Vence al jefe Goomba que está detrás de la puerta de ocho estrellas en la sala de los

minijuegos.

LLAVE DE LUIGI

- Vence al Rey Boo en el cuadro de Luigi que se encuentra en la tercera planta de la mansión encantada.

LLAVE DE WARIO

- Con Luigi en la sala de los espejos, salta en el cuadro de Wario y derrota al matón gigante de hielo.

LLAVE DE LA SALA BLANCA

- Atrapa a todos los conejos dorados.

MEL CAÑÓN

Para acceder al cañón que está fuera del castillo, consigue las 150 estrellas que hay en el juego. Al propulsarte con el cañón podrás

llegar a la parte superior del castillo, donde encontrarás tres vidas extra, una gorra y un conejo de Luigi.

LOS CONEJOS PLATEADOS

Cuando lleves una buena cantidad de estrellas (unas 80), empezarán a aparecer en el castillo conejos similares a los



normales, salvo porque estos son plateados y dejan una estela. Intenta coger uno. Te dirá

que son ocho en total. Independientemente del personaje que controles, busca en el castillo para capturar a los ocho. Su localización variará en función del personaje que lleves (será igual que la de los conejos normales). Al coger a los ocho recibirás una llave, con la que podrás abrir la puerta sin letra en la sala donde seleccionas personaje. Al abrirla, recibirás una estrella. Por cierto, una vez cogida la estrella, prueba a entrar otra vez en la habitación, ¡ya verás qué risa!

■ COGERLOS CON YOSHI

En cuanto empieces a ver conejos brillantes, cámbiate por Yoshi. Él siempre tiene tres conejos al final del puente del castillo. Sal y comprueba si alguno de estos conejos brilla. Si no, entra y sal hasta que aparezca. Puedes hacer esto todas las veces que necesites hasta que captures los ocho conejos brillantes que hay en el juego.

TOAD Y TU GORRA

Controlando a Mario. Luigi o Wario, pierde la gorra en alguno de los escenarios. Sal del nivel, métete en cualquier otro y consique una estrella. Vuelve al castillo v accede al recibidor principal. Toad tendrá puesta tu gorra. Si hablas con él, te dirá que la encontró tirada en la fachada del castillo.



MARIPOSAS SORPRESA

Hay varios niveles que tienen zonas con florecillas. En ellas, podrás ver mariposas revoloteando. Intenta dar un puñetazo a alguna. Si lo consigues, surgirá una seta verde que te da una vida extra. Sin embargo, a veces puede aparecer una bola negra, que te quitará dos puntos de vida.

LAS CAJAS

En la fase del desierto. hay que pasar por un camino estrecho en el que unas cajas giran y pueden aplastarte. Pues bien, prueba a darles un puñetazo cuando controlas a Wario. Las mandarás "a tomar viento" y podrás caminar tranquilamente por el pasillo.

EL RELOJ

En el escenario del reloj se puede alterar la velocidad. Todo depende del momento en que saltes dentro del reloj: - Si saltas a las 12 en punto, no se moverá

- nada dentro del reloj. - Si saltas a las 3 en punto, todo se moverá lentamente.
- Si saltas a las 6 en punto, todo se moverá a una velocidad normal. - Si saltas a las 9 en punto, todo se moverá muy rápido.

HUEVOS CÚBICOS

Jugando con Yoshi, métete en algún escenario que tenga cajas pequeñitas de madera (las que puedes

coger y lanzar). Acércate a una y trágatela. Sin escupirla, pon un huevo. Este será de forma cúbica. No sirve de nada, pero al menos tiene su gracia.

■ LAS ESTRELLAS

No es nada sencillo, pero si consigues las 150 estrellas recibirás algunas recompensas. Sal al exterior del castillo y podrás comprobar que el hueco que estaba cerca del lago está abierto. En él hay un cañón con el que puedes acceder al tejado del castillo. Allí encontrarás 3 vidas extra y una caja que contiene las alas. Así podrás recorrer volando todo el exterior del castillo. Eso sí, el final del juego no cambiará, ni tampoco recibirás el salto triple especial, como ocurría al coger 120 estrellas en la versión de Nintendo 64...



FALTAN INVITADOS...

Lo más normal es que consigas liberar a los cuatro personajes del juego: Yoshi, Mario, Luigi y Wario. Sin embargo, esto no es imprescindible. Para pasarte el juego sólo necesitas estrictamente a Yoshi y Mario. Si lo haces así, los otros dos personajes no aparecerán en la secuencia final con Peach, ni sus figuritas se mostrarán en la tarta de "The End". Jo, la verdad es que da pena.

LOS CONEJOS DE LOS MINIJUEGOS

Para desbloquear los minijuegos que incluye la aventura tienes que atrapar a los conejos del castillo. Cada personaje ha de encontrar 7 conejos. No es fácil atraparlos a todos, pero al menos te decimos dónde están LOS CONEJOS DE YOSHI

- En los setos a la izquierda del comienzo
- Hay tres frente al puente del castillo
- En las flores después del puente de madera
- En el foso del castillo. En el sótano, frente al cuadro de la lava

LOS CONEJOS DE MARIO

- En el camino que está al lado de la cascada del castillo
- En el foso del castillo
- En el sótano, enfrente del cuadro de la fase de lava, hay dos conejos
- En el recibidor de la primera fase acuática.
 En la segunda planta del castillo
- pejos de la segunda planta.

LOS CONEJOS DE LUIGI

- n los setos a la izquierda del punto donde comienzas
- En el recibidor de la primera fase del juego En la sala con el cuadro de Mario, detrás de la sala de minijuegos
- Por encima de la puerta que está en el patio del castillo
- En el tunel que lleva a las dos columnas que drenan el foso
- En la segunda planta del castillo. En el tejado del castillo (necesitas liberar el cañón para llegar)

LOS CONEJOS DE WARIO

- En el campo a la derecha del castillo
- En el recibidor de la segunda fase.
- Detrás de la estatua de estrella del patio
- Cerca del Toad que está en el recibidor del sótano
- En el recibidor de la fase en la que aumentas y menguas de tamaño
- En la tercera planta del castillo
- Cerca del agujero que lleva a la zona de los arcoiris

NEED FOR SPEED MOST WANTED

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • XBOX 360

COCHES OCULTOS

Para conseguir los coches tienes que vencer a los jefes de la Lista Negra que correspondan. Aquí tienes la lista completa:

ASTON MARTIN DB9
- Vence al jefe no 7.
AUDI A3 3.2 QUATTRO

- Jefe no 15. AUDI A4 3.2 FSI

DE CARRERAS)

QUATTRO
- Jefe no 14.

AUDI TT 3.2 QUATTRO
- Jefe no 15.
BMW GTR (VERSIÓN



- Jefe no 1. CADILLAC CTS - Jefe no 12.

CORVETTE C6

- Jefe no 5. CORVETTE C6.R

- Completa todo el juego.

DODGE VIPER SRT 10

- Jefe no 6. FORD GT

- Jefe no 4. LAMBORGUINI GALLARDO

- Jefe no 6. LAMORGUINI MURCIÉLAGO

- Jefe no 4. LOTUS ELISE

Pulsa estas combinaciones en la

pantalla de Press Start para sacar

ventajas muy suculentas.

MARCADOR ESPECIAL

\$. \$. \$. \$. \$. \$. \$. \$

+, +, +, +, ±, \$, ±, \$

*, *, *, *, *, *, *, *, *

RETO BURGER KING

- CASTROL SYNTEC FORD GT

PARA LA TIENDA

- Jefe no 8. MAZDA RX-7

- Jefe no 9.

MAZDA RX-8
- Jefe no 12.

MERCEDES-BENZ CLK

- Jefe no 8. MERCEDES-BENZ SL-

- Jefe no 11.

MERCEDES-BENZ SLR MCLAREN

- Jefe no 3.

MITSUBISHI ECLIPSE
- Jefe no 14

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII

- Jefe no 11. MUSTANG GT

- Jefe no 12. PONTIAC GTO

- Jefe no 10. PORSCHE 911

CARRERA S
- Jefe no 7.
PORSCHE 911 TURBO S

- Jefe no 5.

PORSCHE CARRERA GT

- Jefe no 3.

PORSCHE CAYMAN S
- Jefe no 10.

RENAULT CLIO V6

- Jefe no 13.
SUBARU IMPREZA WRX

Jefe no 9.
 TOYOTA SUPRA

- Jefe no 13. VAUXHALL MONARO

- Jefe no 10.

■ 10.000 DÓLARES EXTRA (SÓLO PS2, XBOX Y GC)

Inserta una tarjeta de memoria con una

COMBINACIONES DE DIRECCIONES

partida salvada de «Need for Speed Underground» o «Need for Speed Underground 2». Después del prólogo, recibirás 10.000 "pavos" así, por la cara.

SALIDA RÁPIDA

Para salir como una bala, fíjate en el tacómetro cuando estés en la línea de salida. Cuando la aguja se ponga de color azul, suelta el embrague y acelera a tope. Ganarás unos segundos de ventaja.

REAPARECER
CORRECTAMENTE

Si has tenido la mala suerte de estrellarte, no fuerces su reaparición en la carretera. En lugar de eso, espera a que lo haga automáticamente la consola. De este modo serás invulnerable y podrás escaparte de los policías durante unos instantes.

■ ENTORPECER EL PASO

Cuando estés en mitad de una carrera, fíjate bien en los objetos destructibles, como los carritos de donuts, las pantallas, etcétera. Durante la carrera puedes golpear esos objetos para que se caigan y se desperdiguen por la carretera. Si hay corredores siguiéndote de cerca, se chocarán con los objetos y se quedarán rezagados. ¡Tragad polvo, pardillos!

USAR BIEN EL NITRO

Los nitros son tremendamente útiles para sacar ventaja, pero en las carreras más avanzadas han de ser utilizados con prudencia. Pulsa el botón de nitro y suéltalo cuando el tacómetro indique que se está a punto de cambiar de marcha. Cuando



ya hayas cambiado la marcha, continúa pulsando el botón de nitro hasta el siguiente cambio de marcha. De este modo lograrás ganarás algunas décimas de segundo.

■ ESCAPAR

- Si los "maderos" intentan acorralarte después de que te choques con algo, gira noventa grados con respecto a ellos. A continuación, usa el nitro para girar los otros noventa grados o derraparás. De este modo tendrás una salida rápida y no te atraparán. - Si te encuentras en una persecución policial y los polis empiezan

a poner cordones, puedes pasar por ellos si embistes los coches de policía cerca de su parte trasera. Esa zona es más ligera, lo cual



hará que el coche salga despedido y te deje el paso libre.

ILOS CÓDIGOS POLICIALES

Aquí tienes una lista con los códigos que dicen los policías en la radio y lo que significan realmente:

10-4
- Mensaje recibido y entendido.

10-39 - Maniobra PIT.

10-44 - Petición de Rhino.

10-59

10-45
- La policía tiene orden de embestir tu vehículo.

- La policía intentará sacarte de la carretera. 10-65

 La policía intentará rodearte mientras estás conduciendo.

10-67
- Pondrán tiras de pinchos para reventarte los neumáticos.

10-71- Piden apoyo aéreo. **10-73**

- Se despliegan barricadas. 10-75

- Barricadas rodantes.

COCHE

Uno de los atractivos del juego es poder liberar un montón de coches que harán las delicias de los "tuneros". Aquí te indicamos cómo conseguirlos todos.

CÓDIGO 1

Situación bajo control.
 CÓDIGO 2

- Primera alerta, sin luces ni sirena. **CÓDIGO 3**

- Luces y sirenas.

MÁS NIVEL DE CALOR

Empezarás el modo campaña siendo sólo capaz de alcanzar los niveles 1 y 2 de calor. Si derrotas a determinados jefes de la Lista Negra,



podrás alcanzar nuevos niveles de calor. NIVEL 3 (POLICÍA ESTATAL)

- Derrota al jefe 13. NIVEL 4 (TROPAS ESTATALES ENCUBIERTAS)

- Derrota al jefe 9.
NIVEL 5 (AUTORIDADES
FEDERALES)

- Derrota al jefe 5. NIVEL 6 (AUTORIDADES FEDERALES ENCUBIERTAS)

 Pásate la prueba final del modo Reto.



Las claves para llegar hasta el final de los juegos

PRO EVOLUTION SOCCER 5

CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • XBOX



M UNA ALINEACIÓN DE LUJO

Aquí tienes un equipo ideal para jugar un partido amistoso o un torneo. Ojo, no lo uses en las otras modalidades, pues el sueldo total de los jugadores sería astronómico. En primer lugar, la formación tiene que ser un 4-2-4.

PORTERO - Buffon (Juventus).

EN TU ÁREA, A LA IZQUIERDA

Zambrotta (Juventus). EN TU ÁREA, **EN EL CENTRO**

- Terry (Chelsea) v Ferdinand (Manchester United). EN TU ÁREA, A LA DERECHA - Maldini (AC Milan).

MEDIO CAMPO. A LA IZQUIERDA

- Ronaldinho (Barcelona). MEDIO CAMPO, A LA DERECHA

- Zidane (Real Madrid). ÁREA CONTRARIA. A LA DERECHA Shevchenko (AC Milan)

ÁREA CONTRARIA, **A LA IZQUIERDA** - Rooney

(Manchester United). EN ATAQUE, A LA DERECHA

- Adriano (Inter de Milán)

EN ATAQUE,

- A LA IZQUIERDA - Ronaldo (Real Madrid). **RESERVAS**
- Cech (Chelsea).
- Campbell (Arsenal). - Nesta (AC Milán).
- Aimar (Valencia).
- Gerrard (Liverpool).

MEJORAR LA CONDICIÓN FÍSICA

En el menú de la Liga Máster, después de aue selecciones el



apartado de Regular la Condición Física, a veces tendrás jugadores importantes bajos de forma. Si quieres cambiar esto, selecciona la opción de Siguiente Partido. Cuando aparezca la pantalla con los uniformes de los equipos, regresa al menú y vuelve a hacer la regulación de la condición física. Los jugadores se recuperarán y estarán a punto para sudar la camiseta

HACER LA **ELÁSTICA**

Si quieres realizar esta jugada tan molona, presiona rápidamente L1 tres veces o R2

tres veces mientras mantienes la posición del balón. En el caso de Xbox debes pulsar L tres veces o Negro tres veces. Puedes hacer la Elástica con Ronaldinho, Ronaldo y C. Ronaldo. ¿A que mola?

PUNTOS FÁCILES

Comienza una liga internacional, Incluve en la liga a tan solo dos equipos. Sólo tendrás que jugar dos partidos y conseguirás mil

quinientos puntos para la tienda PES cada vez que ganes la liga.

BREFERENCIA A «METAL GEAR»

Ve a la pantalla de edición de equipo y selecciona el PES United. Mira en la parte inferior de la lista de jugadores. Allí deberías encontrar un jugador que se llama «Metal Gear». ¿No te suena?



CONSOLAS: PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • XBOX 360

BUENOS SAQUES

Si eres diestro y estás apuntando a la esquina superior derecha, mueve la cámara de forma que la pelota esté un pelín a la derecha del poste derecho. A continuación, pulsa Abajo para aumentar la potencia y luego arriba para mejorar la altura. No tires muy bajo o la barrera defensiva bloqueará el tiro. Por otra parte, si tiras demasiado alto.





la fuerza del tiro será bastante débil, así que aiusta bien tu chut.

DEFENDER **EL BALÓN**

Cuando estés en posesión del balón, muévete más despacio y párate. No presiones nada por unos momentos y luego mantén pulsado R1 (en el caso de Xbox, 360 y GameCube has de pulsar R) cuando un

jugador venga desde atrás. Tu jugador protegerá la pelota y logrará que el otro no se la robe. Esto resulta útil cuando no hay nadie delante de ti o cuando quieras perder tiempo porque lleves ventaja en el marcador.

MAMPLIAR BENEFICIOS EN EL MODO MANAGER

Si estás en esta modalidad, puedes cortar la paga de un jugador por la mitad. Cuando vayas a hacer esto, espera a la segunda temporada y juega el primer partido. A continuación, prueba a renovar los contratos. En un noventa por ciento de los casos, podrás realizar la operación sin que tengas que sufrir represalias.

GANARLO TODO EN EL MODO MANAGER

Este sistema es un poquito comodón, pero desde luego resulta útil. Selecciona un equipo y comienza su carrera. Salva tu partida. En el siguiente partido, haz que se desarrolle con una simulación rápida. Si ganas el partido, salva



vuelve al menú principal y carga la partida de nuevo. Puedes intentarlo todas las veces que quieras contra cualquier equipo, puesto que el resultado es aleatorio. Eso sí, acuérdate de salvar la partida cada vez que ganes, porque en el siguiente partido podrías llevarte un batacazo inesperado.

tu partida. Si pierdes,

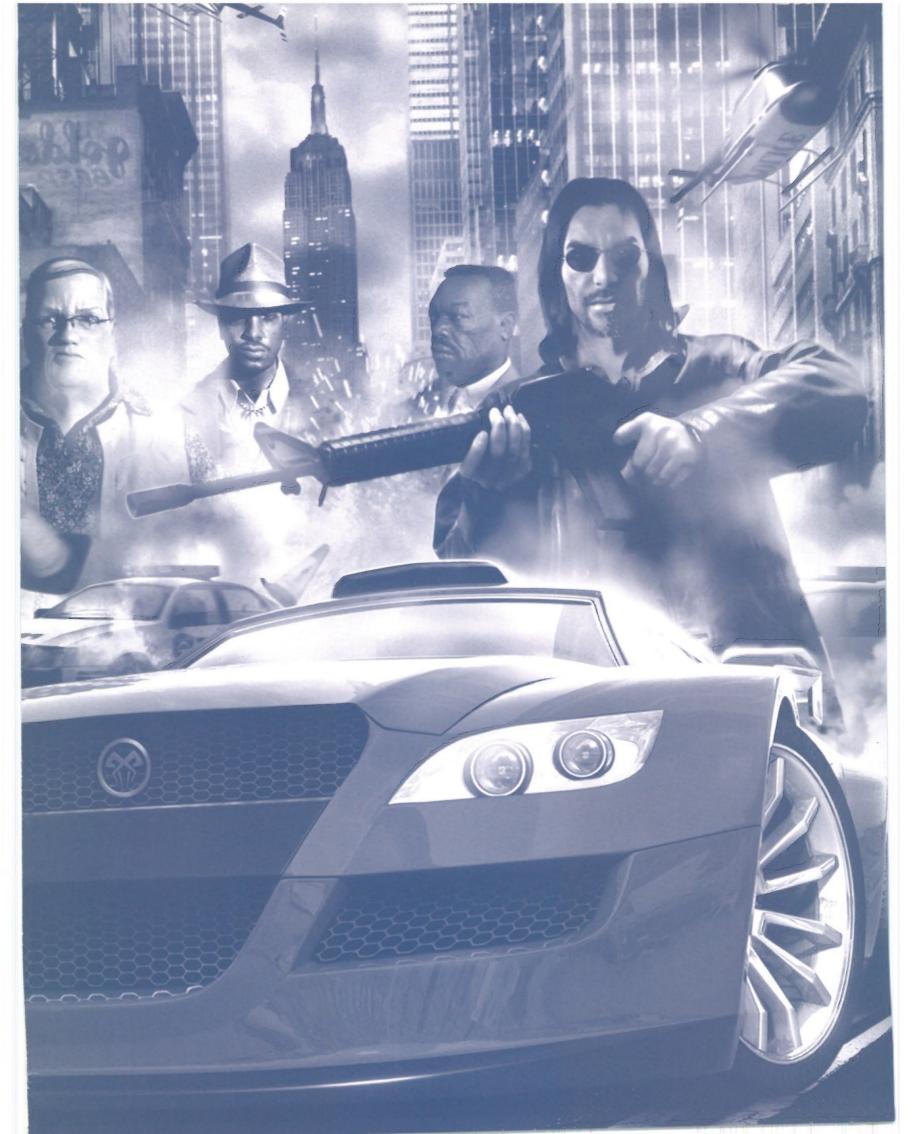
M EQUIPOS DE CINCO **ESTRELLAS EN EL MODO CARRERA**

Simplemente tienes que completar la lista de Retos que encuentras en el juego con un equipo para desbloquearlo en el modo Carrera.



EQUIPO A PUNTO

En el modo Manager, las barras de energía de tus jugadores bajan tras cada partido. Para evitarlo, salva y regresa al menú principal. A continuación, salva la partida y todos los miembros de tu equipo volverán a tener su salud a tope. Puede que esto no funcione la primera vez, pero en el resto de ocasiones si que dará resultado.



Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas Nº 175. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer